حمل الان

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (1)

اختبار شهر ابريل





الاختبار الأول

مجاب عنه

15

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) تستخدم لغة البايثون فى تطوير تطبيقات الويب، وعلوم البيانات ، و الذكاء الاصطناعى ، و التعلم الآلى ، وبرمجة الألعاب . (   )

(2) المتغير باسم tech هو نفس اسم المتغير Tech (   )

(3) تنفذ الأكواد المكتوبة بلغة بايثون بدون توقف ويتجاهل الأخطاء الواردة فى الأكواد . (   )

(4) إذا تم حذف الكائن من على المنصة فإنه يتم حذفه أيضًا من منطقة الكائنات . (   )

(5) حجم الكائن ثابت لا يمكن تعديله فى برنامج Scratch (   )

(6) يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل C و ++C و Java . (   )

(7) يستخدم الأمر Repeat لتكرار حركة الكائن عدد محدد من المرات على المنصة . (   )

(8) يمكن استخدام كلمات مثل False أو True كاسم متغير فى لغة بايثون . (   )

السؤال الثانى : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) يمكن تعديل اسم .... بالضغط عليه وإعادة تسميته فى برنامج Scratch

الكائن	المنصة	البرمجة	غير ذلك

(2) توفر .... مجموعة من الأكواد والوظائف المجهزة مسبقًا لمساعدة المبرمجين فى أداء مهام محددة دون الحاجة إلى كتابه الأكواد من الصفر.

مكتبات بايثون	البرامج	المواقع	الأجهزة

(3) تستخدم لغة بايثون فى كتابة أوامرها كلمات تشبه ....

الرموز	الإنجليزية	الآلة	الأرقام

(4) يستخدم القسم .... للرسم على المنصة Stage فى برنامج Scratch

Copy	Pen	Move	Repeat

(5) يتم اختيار الأمر go to random position من مجموعة .... فى برنامج Scratch

Sound	Motion	Looks	Events

(6) نختار الحدث When Clicked من مجموعة .... فى برنامج Scratch

Sound	Motion	Looks	Events

(7) NumPy هى مكتبة فى لغة Python تستخدم بشكل كبير فى ....

علوم البيانات	الإحصاء	الذكاء الاصطناعى	كل ما سبق

الاختبار الثانى

مجاب عنه

15

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) نضغط على الرمز 🏁 فى برنامج سكراتش لـ ....

إضافة كائن	إضافة خلفية	تنفيذ المشروع	تشغيل الصوت

(2) يستخدم الأمر .... من مجموعة Sound لجعل الكائن يصدر صوتًا فى برنامج سكراتش .

play	start Sound	motion	events

(3) يستخدم الإحداثى (X , Y) لتحديد .... الكائن على المنصة فى برنامج سكراتش .

حجم	مكان	شكل	اتجاه

(4) تستخدم لغة البايثون فى ....

تطوير تطبيقات الويب	الذكاء الاصطناعى	التعلم الآلى	كل ما سبق

(5) توفر .... بايثون حلولًا جاهزة للكثير من المشاكل أو المتطلبات الشائعة .

مكتبات	برامج	مواقع	أجهزة

(6) يتم اختيار الأمر wait 1 seconds من مجموعة .... فى Scratch

Motion	Events	Looks	Control

(7) ملف برنامج Scratch يأخذ امتداد .... فى برنامج Scratch

Svb	Sb3	XLs	Doc

السؤال الثانى : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) المتغيرات من النوع String تستخدم لتخزين القيم العددية فى لغة بايثون . ( )

(2) لغة بايثون تترجم الأكواد البرمجية سطرًا بسطر . ( )

(3) لا يمكن استخدام لغة بايثون فى مجال الذكاء الاصطناعى . ( )

(4) لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر، مما لا يسمح لأحد بتطويرها . ( )

(5) تضيف الخلفيات فى برنامج سكراتش شكل جمالى للمشروع ويتم اختيارها من Choose a Backdrop ( )

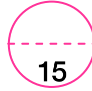
(6) يمكن من خلال القسم Pen فى برنامج سكراتش تحديد لون وحجم خط الرسم . ( )

(7) يمكن أن يحتوى اسم المتغير فى لغة بايثون على حروف أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية . ( )

(8) يمكن تغيير اتجاه حركة الكائن من خلال الاختيار Direction فى برنامج Scratch ( )

الاختبار الثالث

مجاب عنه



السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) تحتوى واجهة برنامج Scratch على منطقة .... التى تتجمع بها المقاطع البرمجية بترتيب معين .

مجموعة الأوامر	الكائنات	المنصة	البرمجة

(2) إذا كان هناك .... فى كود البرنامج سيتوقف عن العمل .

تطوير	بيانات	أخطاء	كل ما سبق

(3) الدالة .... تستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج .

cos( )	type( )	print( )	sin( )

(4) يستخدم الأمر .... لتكرار حركة الكائن عدد من المرات .

repeat	move	Looks	events

(5) دمج لغة البايثون مع لغات أخرى هذا يعنى ....

الاستخدام	التحديث	التكامل	المجانية

(6) الأمر When Clicked من مجموعة ....

Looks	Sound	Events	Motion

(7) يستخدم الأمر pen down لجعل القلم يبدأ فى ....

الحركة	الرسم	الحذف	التراجع

السؤال الثانى : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) يحتاج الطالب فى برنامج سكراتش إلى كتابة الكثير من الأكواد المعقدة . ( )

(2) مكتبة NumPy تستخدم فى علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعى . ( )

(3) لتنفيذ المشروع فى برنامج سكراتش اضغط على الرمز 🏁 . ( )

(4) لغة البايثون تُعد من أصعب لغات البرمجة استخدامًا . ( )

(5) City="Cairo" نوع البيان للمتغير City نص . ( )

(6) لا يمكن مشاركة المشاريع مع الآخرين فى برنامج سكراتش . ( )

(7) لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة type() ( )

(8) لحفظ المشروع فى سكراتش من قائمة File نختار Open ( )

الاختبار الرابع

مجاب عنه

15

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) منطقة .... يوجد بها الكائنات المستخدمة في المشروع .

البرمجة	المنصة	الكائنات	مجموعة الأوامر

(2) تمثل قيمة إحداثيات (x,y) .... على المنصة .

مكان الكائن	شكل الكائن	أوامر البرمجة	المقطع البرمجي

(3) يستخدم الأمر Set pen color to لتحديد .... القلم .

لون	حجم	شكل	صوت

(4) تزيد .... من كفاءة وفعالية البرمجة باستخدام بايثون .

الرسوم البيانية	المكتبات	البيانية	المواقع

(5) المتغير من النوع .... يستخدم غالبًا في المقارنات واتخاذ القرارات .

String	Boolean	Number	Object

(6) .... يمكنك من كتابة أكواد بسيطة وتنفيذها مباشرة لرؤية النتائج .

Python Shell	Editor	Pc	Web site

(7) ناتج تنفيذ الكود (x=10.5:print(type (x))) ....

Boolean	int	float	str

السؤال الثاني : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) يستخدم برنامج سكراتش واجهة مرئية تعتمد على اللبنات . ( )

(2) لا يمكن حذف الكائن من على المنصة . ( )

(3) يستخدم الأمر Start لإيقاف تنفيذ المشروع . ( )

(4) لغة بايثون لغة برمجة تستخدم لتطوير المواقع والتطبيقات . ( )

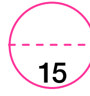
(5) مكتبة Pandas لتحليل ومعالجة البيانات . ( )

(6) يمكن دمج لغة بايثون مع لغة C و C ++ و Java ( )

(7) المتغيرات من النوع String تستخدم لتخزين الأسماء والعناوين . ( )

(8) لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة (_) . ( )

الاختبار الخامس

مجاب عنه 

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) يمكن تغيير حجم الكائن بتغيير قيمة Direction ( )

(2) يستخدم الأمر Repeat لتكرار حركة الكائن عدد محدد من المرات . ( )

(3) برنامج سكراتش لا يساعد على تعلم مفاهيم البرمجة الأساسية . ( )

(4) باستخدام قسم القلم Pen تستطيع تحديد لون وحجم خط الرسم . ( )

(5) Matplotlib مكتبة فى بايثون تستخدم فى علوم البيانات و الإحصاء و الذكاء الاصطناعى . ( )

(7) واجهة سكراتش متاحة باللغة الإنجليزية ولا يمكن تحويلها إلى العربية . ( )

(6) برنامج سكراتش يحتاج إلى مبرمجين مبدعين لاستخدامه . ( )

(8) يسمح برنامج سكراتش للطلاب أن يكونوا مبدعين أثناء التعلم . ( )

السؤال الثانى : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) من أمثلة الكلمات المحجوزة فى لغة بايثون .... والتى تشير إلى قيمة منطقية .

ALy	Gmal	Ahmed	False

(2) المتغير من النوع .... يستخدم غالبًا فى المقارنات واتخاذ القرارات فى الأكواد .

String	Boolean	Number	Object

(3) يمكن تعديل اسم .... بالضغط عليه وإعادة تسميته .

الكائن	المنصة	البرمجة	غيرذلك

(4) قيمة الانتظار فى الأمر .... تمثل 1 ثانية .

pen	repeat	wait	move

(5) من مميزات برنامج Scratch...

واجهة بسيطة	مجانى	مشاركة المشروع	كل ما سبق

(6) الأمر move من مجموعة ....

Looks	Sound	Events	Motion

(7) لتغيير اللغة فى سكراتش نضغط على الرمز...

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الأول

السؤال الأول :

(1) ✓ (2) × (3) × (4) ✓

(5) × (6) ✓ (7) ✓ (8) ×

السؤال الثانى :

(1) الكائن (2) مكتبات بايثون

(3) الإنجليزية (4) Pen

(5) Motion (6) Events

(7) كل ما سبق

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثانى

السؤال الأول :

(1) تنفيذ المشروع (2) start Sound

(3) مكان (4) كل ما سبق

(5) مكتبات (6) Control

(7) Sb3

السؤال الثانى :

(1) × (2) ✓ (3) × (4) ×

(5) ✓ (6) ✓ (7) ✓ (8) ✓

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثالث

السؤال الأول :

(1) البرمجة (2) أخطاء

(3) print( ) (4) repeat

(5) التكامل (6) Events

(7) الرسم

السؤال الثانى :

(1) × (2) ✓ (3) ✓ (4) ×

(5) ✓ (6) ✓ (7) × (8) ×

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الرابع

السؤال الأول :

(1) الكائنات (2) مكان الكائن

(3) لون (4) المكتبات

(5) Boolean (6) Python Shell

(7) float

السؤال الثانى :

(1) ✓ (2) × (3) × (4) ✓

(5) ✓ (6) ✓ (7) ✓ (8) ×

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الخامس

السؤال الأول :

(1) × (2) ✓ (3) × (4) ✓

(5) × (6) × (7) × (8) ✓

السؤال الثانى :

(1) False (2) Boolean

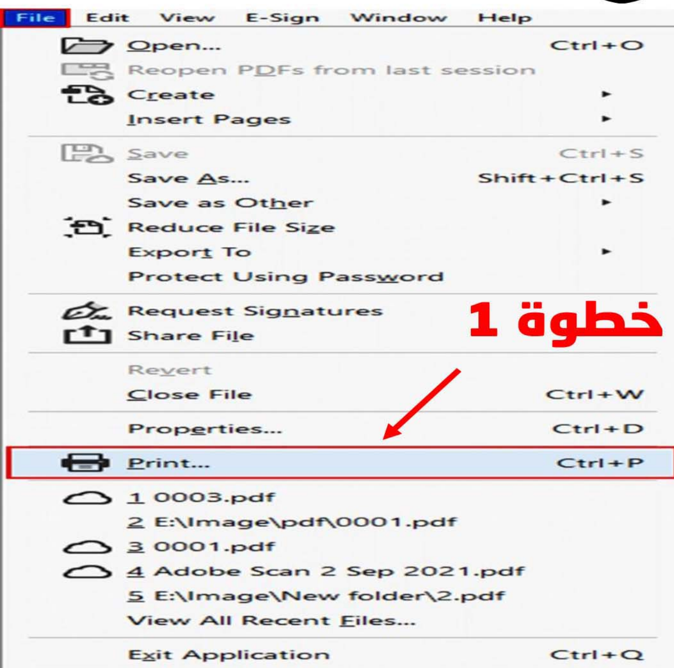
(3) الكائن (4) wait

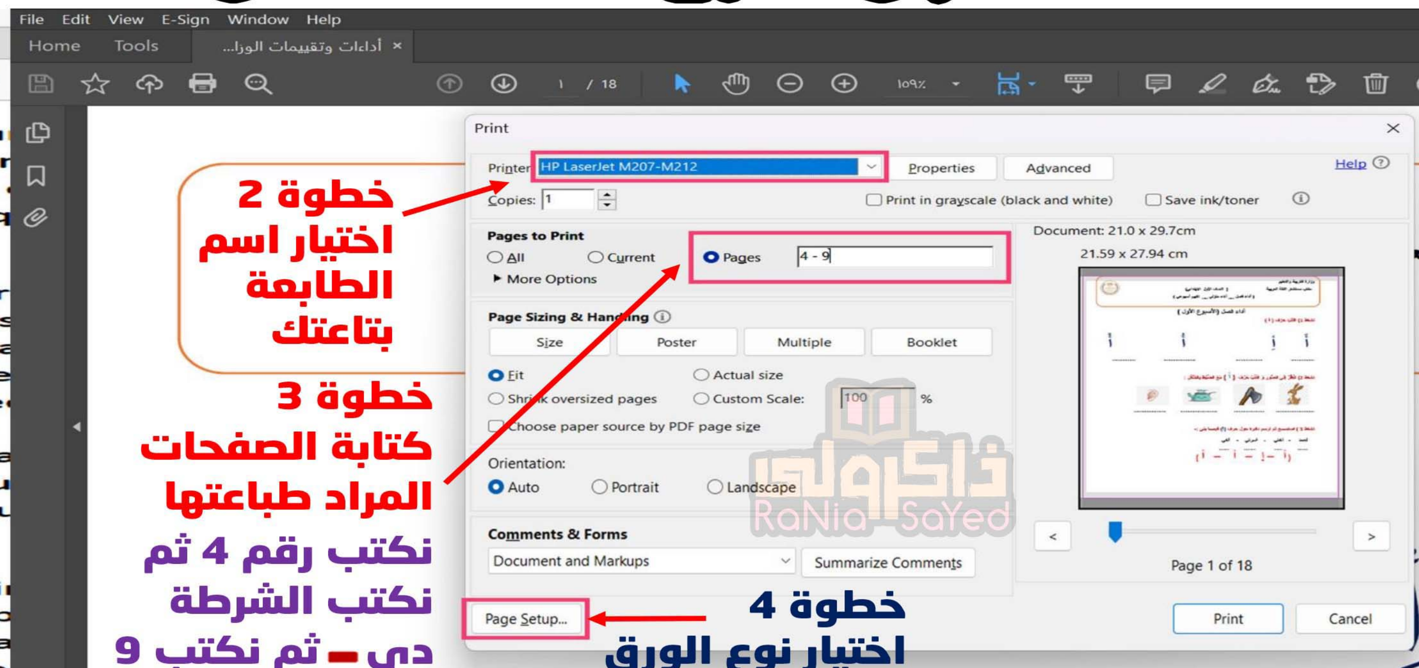
(5) كل ما سبق (6) Motion

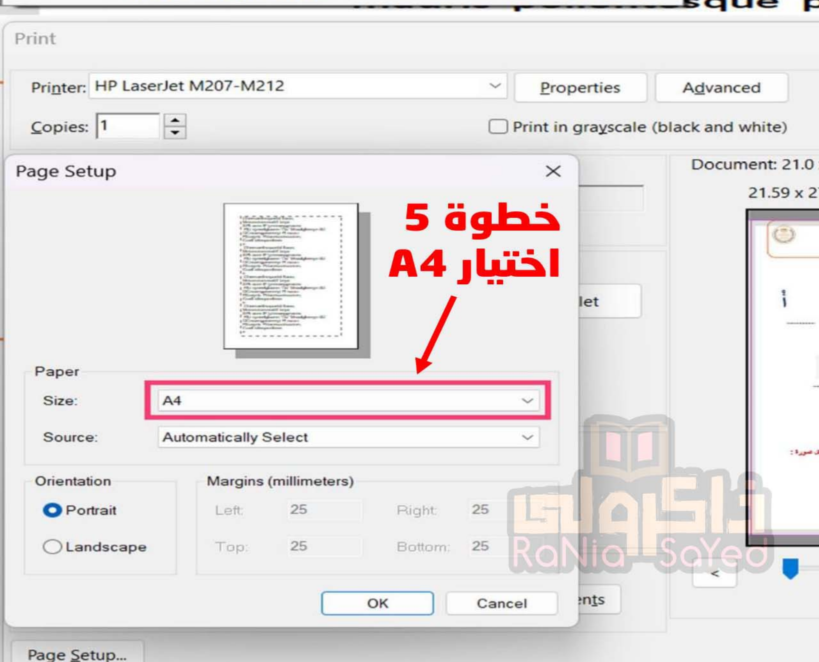
(7)

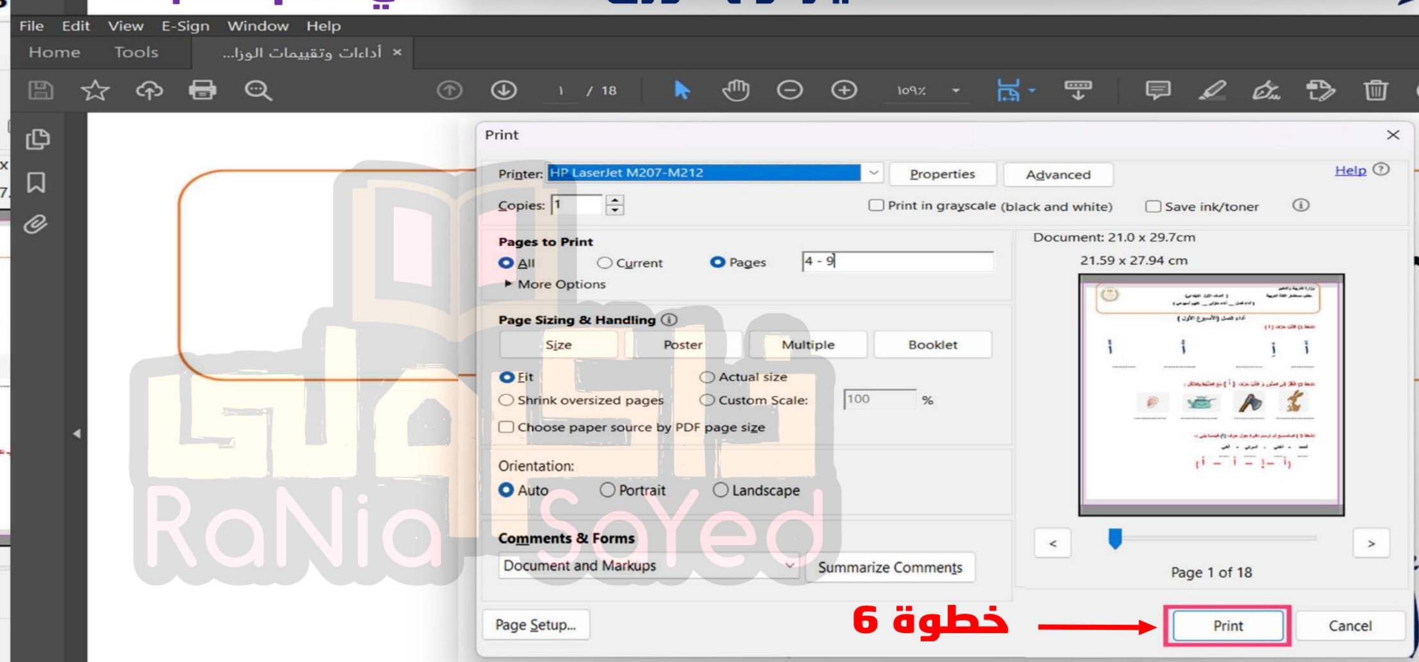
كيفية طباعة صفحات معينة من ملف معين

مثلا ازاى نطبع الصفحات من صفحة 4 الى صفحة 9









حمل الآن

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (2)

اختبار شهر ابريل





اختبار - 1 -

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة لكل ما يلي:

١) الضغط على الكائن بزر الماوس الأيمن واختيار Delete .....

أ) يختفي الكائن من المنصة　　ب) يتم تغيير حجمه

ج) يتغير لونه　　د) يتم نسخ الكائن

٢) ...... تظهر الكائنات المستخدمة في مشروع سكراتش.

أ) في مكتبة الخلفيات　　ب) في منطقة الكائنات Sprites

ج) في تبويب Looks　　د) في تبويب Events

٣) عام ...... أول إصدار للغة بايثون.

أ) ١٩٩٥　　ب) ١٩٩١　　ج) ١٩٩٠　　د) ٢٠٠٠

٤) تستخدم بايثون بشكل رئيسي في .....

أ) تطوير الألعاب فقط　　ب) علم البيانات، التعلم الآلي، تطوير المواقع

ج) تطوير الأجهزة الذكية فقط　　د) الكتابة الأدبية

٥) ...... يتم إضافة كائن جديد.

أ) بالضغط على "Choose Sprite"　　ب) باستخدام Add Extension

ج) من خيار "Choose a Backdrop"　　د) من Motion

السؤال الثاني : أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة مما بين القوسين:

(منطقة الكائنات Sprites – type( ) – لغة بايثون – Repeat – المتغير)

١) ..... مكان محجوز في الذاكرة لتخزين قيمة قابلة للتغيير أثناء تنفيذ البرنامج.

٢) الأمر المستخدم لتكرار حركة أو مجموعة من الأوامر عددًا معينًا من المرات.

٣) في سكراتش ..... تحتوي على الكائنات المستخدمة بالمشروع.

٤) نستخدم الدالة ...... لمعرفة نوع المتغير.

٥) ..... لغة البرمجة تستخدم كلمات تشبه الإنجليزية وتعد من أسهل اللغات للمبتدئين.

السؤال الثالث : ضع علامة (✓) أو علامة (x) أمام كل عبارة مما يلى:

١) تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites. ( )

٢) يمكن تعديل اسم الكائن مرة واحدة فقط. ( )

٣) لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر ، مما لايسمح لأحد بتطويرها. ( )

٤) المتغير في لغة البرمجة هو مكان محجوز في الذاكرة لتخزين قيمة معينة. ( )

٥) لا يجوز عمل تطبيقات ومواقع بلغة البايثون. ( )

اختبار -2- التقييمات الشهرية

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة لكل ما يلى:

١) ...... تغيير اسم الكائن في سكراتش.

أ) من مكتبة الخلفيات
ب) باستخدام الأمر Set Name
ج) من Motion
د) بالنقر على الكائن وإعادة تسميته

٢) بايثون هي لغة ......

أ) مفتوحة المصدر ومجانية
ب) مغلقة المصدر ومجانية
ج) مفتوحة المصدر ومدفوعة
د) مغلقة المصدر ومدفوعة

٣) ...... أمر تحريك الكائن إلى موقع عشوائي.

أ) Go to random position
ب) Move 10 steps
ج) Turn 15 degrees
د) Repeat

٤) لجعل الكائن يصدر صوتًا ......

أ) من Motion
ب) باستخدام لبنة Play sound
ج) باستخدام لبنة When Clicked
د) باستخدام الأمر Pen down

٥) لغة بايثون هي ......

أ) لغة مترجمة
ب) لغة تجميعية
ج) لغة معقدة
د) لغة مفسرة

✱ السؤال الثانى : أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة مما بين القوسين :

(الكلمات المحجوزة - print( ) - 1991 - المحور X - Go to x, y)

١) ..... هو أمر ضبط موقع الكائن عند نقطة معينة على المحاور X وY .

٢) ..... هو المحور الذى يحدد الموقع الأفقي للكائن على المنصة.

٣) ..... هى دالة تُستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج .

٤) ..... لها معانٍ محددة في بايثون ولا يمكن استخدامها كأسماء للمتغيرات.

٥) أول إصدار للغة بايثون كان عام ......

✱ السؤال الثالث : ضع علامة (✓) أو علامة (x) أمام كل عبارة مما يلى :

١) لغة البايثون تستخدم علم البيانات والتعلم الآلي (Machine Learning). (   )

٢) لغة البايثون لغة مفسرة لأنها تترجم الأكواد البرمجية سطراً بسطر. (   )

٣) مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط. (   )

٤) يستخدم المحور الأفقي والرأسي لتحديد المكان الحالي للكائن على المنصة. (   )

٥) لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة _. (   )

اختبار -3- التقييمات الشهرية

✱ السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة لكل ما يلى :

١) ..... هو المحور الذي يحدد الاتجاه الأفقي للكائن.

أ) X   ب) Y   ج) W   د) Z

٢) بايثون تستخدم في .....

أ) تطوير تطبيقات الويب فقط   ب) الذكاء الاصطناعي فقط

ج) تطوير التطبيقات والألعاب   د) جميع ما سبق

٣) ...... هى أحد مميزات بايثون.

أ) سرعة المعالجة العالية
ب) صعوبة تعلمها
ج) دعمها فقط للأنظمة المغلقة
د) سهولة الاستخدام

٤) ...... يتم تكرار حركة معينة عدة مرات.

أ) باستخدام Repeat
ب) باستخدام Play sound
ج) باستخدام When Clicked
د) باستخدام Go to x, y

٥) ...... الخيار المستخدم لتغيير الخلفية.

أ) Add Extension
ب) Set pen color to
ج) Go to random position
د) Choose a Backdrop

*** السؤال الثانى : أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة مما بين القوسين :**

(Go to random position – NumPy – Looks – الأرقام (Numbers) – المحرر النصي (Editor))

١) تتضمن أوامر تغيير لون الكائن أو حجمه.

٢) ...... أمر تحريك الكائن إلى موقع عشوائي على المنصة.

٣) ..... برنامج يُستخدم لكتابة أكواد طويلة ومعقدة في بايثون وحفظها لتشغيلها لاحقًا.

٤) .... هو نوع بيانات يُستخدم لتخزين القيم العددية الصحيحة والعشرية.

٥) ...... مكتبة بايثون التي تستخدم في الإحصاء وعلوم البيانات.

*** السؤال الثالث : ضع علامة (✓) أو علامة (x) أمام كل عبارة مما يلى :**

١) لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته. (   )

٢) تستخدم لغة البايثون في تطوير تطبيقات الويب فقط. (   )

٣) لغة البايثون تعد من أصعب لغات البرمجة. (   )

٤) يمكن تغير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction. (   )

٥) TAHER, Taher, Taher عبارة عن 3 أسماء لمتغيرات بلغة البايثون. (   )

التقييمات الشهرية

اختبار -4-

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة لكل ما يلى:

١) لغة بايثون يمكن دمجها مع ......

أ) لغة C ، ولغة ++C ، ولغة Java ب) فقط لغة Java

ج) فقط لغة C د) لا يمكن دمجها مع أي لغات أخرى

٢) باستخدام ..... يتم تغيير حجم الكائن.

أ) الأمر Change size by ب) الأمر Go to x, y

ج) Repeat د) When Clicked

٣) إحداثى الكائن عند بداية برنامج سكراتش على المنصة.

أ) (0 , 10) ب) (10 , 10) ج) (10 , 0) د) (0 , 0)

٤) بايثون تدعم تطوير برامج تعمل على أنظمة ......

أ) ويندوز فقط ب) ماك فقط ج) لينكس فقط د) متعددة الأنظمة

٥) يتم تغيير اتجاه الكائن ......

أ) بتغيير قيمة Direction ب) بتغيير قيمة X ج) بتغيير قيمة Y د) بتغيير الخلفية

السؤال الثانى : أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة مما بين القوسين:

(المكتبات - المحور Y - Pen down - القيم المنطقية - بايثون التفاعلية)

١) المحور الذى يحدد الموقع الرأسي للكائن على المنصة.

٢) ...... الأمر الذي يجعل الكائن يبدأ الرسم باستخدام القلم.

٣) واجهة ...... تُستخدم لكتابة أكواد بسيطة وتنفيذها مباشرة ، وتُثبت مع لغة بايثون.

٤) ..... (Booleans) نوع بيانات يحتوي على قيمتين فقط True أو False .

٥) ..... مجموعة من الأكواد البرمجية المعدة مسبقًا في بايثون تسريع العمل البرمجي.

*** السؤال الثالث : ضع علامة (✓) أو علامة (x) أمام كل عبارة مما يلى:**

١) يمكن إظهار الكائن أو إخفاءه على المنصة بالضغط على Choose Sprite.(   )

٢) يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل لغة C ، ++C ، و Java.   (   )

٣) من عيوب لغة البايثون قلة المكتبات التي يمكنك استخدامها.   (   )

٤) يتم تغيير حجم الكائن من خلال قيمته بمنطقة الكائنات.   (   )

٥) يحتوي اسم التغيير على حروف (A–Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية_.(   )

اختبار -5- التقييمات الشهرية

*** السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة لكل ما يلى:**

١) ...... يتم إضافة كائن جديد.

أ) بالضغط على "Choose Sprite"   ب) باستخدام Add Extension

ج) من خيار "Choose a Backdrop"   د) من Motion

٢) مكتبة Pandas تستخدم في ......

أ) معالجة البيانات   ب) إنشاء الرسوم البيانية

ج) الذكاء الاصطناعي   د) تطوير الألعاب

٣) باستخدام ...... يتم ضبط مكان الكائن عند النقطة (0,0).

أ) Hide   ب) Show

ج) Pen down   د) Go to x, y

٤) ...... لتفعيل أوامر القلم.

أ) إضافة كائن جديد   ب. الضغط على Add Extension

ج) تغيير الخلفية   د) حذف كائن

٥) مكتبة NumPy هي مكتبة متخصصة في ......

أ) إنشاء الألعاب ب) الرسوم البيانية

ج) تحليل البيانات والإحصاء د) تطوير الشبكات

السؤال الثانى : أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة مما بين القوسين:

(Choose a Backdrop – دالة type( ) – Matplotlib – النصوص – Choose Sprite)

١) مكتبة بايثون التي تستخدم لإنشاء الرسوم البيانية والمخططات .....

٢) ...... تُستخدم لمعرفة نوع المتغير في بايثون.

٣) إدراج خلفية للمنصة في سكراتش.

٤) .... لإدراج كائن جديد إلى المشروع في سكراتش.

٥) يتم تخزين ...... في بايثون باستخدام علامات اقتباس مفردة أو مزدوجة.

*** السؤال الثالث : ضع علامة (✓) أو علامة (x) أمام كل عبارة مما يلى:**

١) أول إصدار للغة بايثون كان في عام ١٩٩١. ( )

٢) يُمكن حذف الكائن من على المنصة. ( )

٣) تستخدم لغة بايثون فقط في تطوير تطبيقات الويب. ( )

٤) يُمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. ( )

٥) عند تسمية المتغيرات يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون. ( )

حمل الآن

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (3)

اختبار شهر ابريل







مجاب عنها

مراجعة المعلم

على الدروس 5 و6 و7

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① منطقة الكائنات في برنامج Scratch لا يظهر فيها إلا كائن واحد فقط. ( )

② لا يمكن أن يتحرك كائن حركات عشوائية على منصة برنامج Scratch. ( )

③ يمكن رسم الأشكال الهندسية باستخدام برنامج Scratch. ( )

④ يمكن استخدام لغة بايثون في التعلُّم الآلي. ( )

⑤ يُنزَّل برنامج بايثون على جهاز بنظام macOS فقط. ( )

⑥ يمكن دمج لغة بايثون مع لغات البرمجة الأخرى. ( )

⑦ يمكن استخدام الكلمات المحجوزة كأسماء للمتغيرات في لغة بايثون. ( )

⑧ القيم المنطقية (Booleans) في بايثون يمكن أن تكون True أو False فقط. ( )

⑨ تُستخدم الدالة () print لمعرفة نوع المتغير. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① يُستخدم الأمر "set pen size" في برنامج Scratch لتحديد .... الخط.

(أ) شكل (ب) لون (جـ) حجم (د) تنسيق

② يُحدَّد مكان الكائن في منطقة الكائنات ببرنامج Scratch من خلال ....

(أ) x و y (ب) y و z (جـ) x و z (د) x و w

③ الأمر "go to random position" ينتمي لمجموعة الأوامر .... في برنامج Scratch.

(أ) Motion (ب) Looks (جـ) Sound (د) Events

④ تُعتبر لغة بايثون ....

(أ) صعبة الاستخدام (ب) مغلقة المصدر (جـ) غير مجانية (د) مفتوحة المصدر

⑤ تستخدم مكتبة .... في الإحصاء والذكاء الاصطناعي في لغة بايثون.

(أ) NumPy (ب) Matplotlib (جـ) Int (د) String

⑥ تُعتبر .... أداة قوية تزيد من كفاءة وفعالية البرمجة باستخدام بايثون.

(أ) العروض التقديمية (ب) الجداول (جـ) المكتبات (د) أنواع البيانات

⑦ يُعتبر .... اسم متغير صحيحًا.

(أ) 3name (ب) _3name (جـ) var-123 (د) var*123

⑧ تظهر <class '..........'> عند استخدام كود لغة بايثون type(X) حيث X = 5.

(أ) int (ب) float (جـ) string (د) Boolean

⑨ تُستخدم الدالة .... لعرض النصوص على الشاشة في لغة بايثون.

(أ) display() (ب) show() (جـ) print() (د) output()

3 أكمل العبارات الآتية بما يناسبها:

① النقطة (50 , 5) في منطقة الكائنات ببرنامج Scratch تعبر عن .... الكائن.

② يُستخدم الأمر " .... " في برنامج Scratch لجعل القلم يبدأ بالرسم.

③ يُدرج كائن في برنامج Scratch وذلك بالضغط على " .... Choose a".

④ تُستخدم مكتبة .... لإنشاء الرسوم البيانية والمخططات في لغة بايثون.

⑤ لغة بايثون لغة مفسرة؛ أي أنها تترجم .... البرمجية سطرًا بسطر.

⑥ بعد تنزيل برنامج بايثون، يجب .... عبر اتباع التعليمات.

⑦ لا تُستخدم الكلمات .... كاسم متغير في لغات البرمجة.

⑧ يُستخدم نوع البيان .... لتخزين أعداد رقمية صحيحة في لغة بايثون.

⑨ تُوضع النصوص في لغة بايثون بين علامات ' ' أو ....

4 اكتب المصطلح العلمي:

① اختيار يُحدِّد اتجاه الكائن في برنامج Scratch. (..................)

② منطقة في برنامج Scratch يظهر بها الكائنات المستخدمة بالمشروع. (..................)

③ مكتبة في لغة بايثون تُستخدم لتحليل ومعالجة البيانات. (..................)

④ لغة برمجة تُستخدم في الذكاء الاصطناعي وتحتوي على مكتبة NumPy. (..................)

⑤ نوع بيان يُستخدم لتخزين الأرقام العشرية في لغة بايثون. (..................)

⑥ برنامج يُثبَّت عند تثبيت لغة Python ولا يوجد حاجة إلى تنزيله. (..................)

5 صِل ما في العمود (أ) بما يناسبه في العمود (ب):

(أ)	(ب)
① منطقة الكائنات	(أ) تُدرج خلفية في برنامج Scratch
② Choose a Backdrop	(ب) يجب تنزيله لكتابة لغة بايثون
③ لغة بايثون	(جـ) لا تصلح كاسم متغير في لغة بايثون
④ المكتبات	(د) تُستخدم في تطوير التطبيقات
⑤ برنامج Visual Studio	(هـ) يمكن من خلالها حذف الكائنات
⑥ كلمة False	(و) إحدى مميزات لغة بايثون



اختبارات من المحافظات على شهر إبريل

1 محافظة الجيزة — إدارة شمال الجيزة التعليمية

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

1. حفظ المشروع في برنامج Scratch يتم من قائمة File ثم اختيار Save To your computer. ( )
2. مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي x فقط. ( )
3. القيمة الافتراضية للأمر wait في برنامج Scratch هي 1 ثانية. ( )
4. تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات (Sprites Area). ( )
5. تُعتبر لغة بايثون من أصعب لغات البرمجة. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

1. من مميزات لغة بايثون أنها ....
   (أ) مفتوحة المصدر (ب) مغلقة المصدر (جـ) غير مجانية (د) محدودة الاستخدام
2. في برنامج سكراتش لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر ....
   (أ) start (ب) Choose a Sprite (جـ) stop (د) repeat
3. امتداد ملف سكراتش (Scratch) هو ....
   (أ) sb3. (ب) docx. (جـ) bmp. (د) jpeg.
4. تُدرج خلفية جديدة للمشروع بالضغط على ....
   (أ) Script Area (ب) Stage (جـ) Choose a Sprite (د) Choose a Backdrop
5. إذا تمت حركة الكائن بسرعة كبيرة نستخدم أمر .... من Control Blocks لإبطائه.
   (أ) repeat (ب) forever (جـ) wait (د) start

2 محافظة القليوبية — إدارة طوخ التعليمية

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

1. إذا كانت حركة الكائن سريعة يُستخدم الأمر Forever من Control Blocks لإبطائه. ( )
2. يمكن حذف الكائن من على المنصة. ( )
3. مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الرأسي Y فقط. ( )
4. لتعديل اسم الكائن يُضغط على اسمه الحالي ويُعاد تسميته. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① لإضافة كائن جديد نضغط على ....

(أ) Start (ب) Choose a Sprite (جـ) Stop (د) Choose a Backdrop

② الكائنات المستخدمة في مشروع ببرنامج Sertach تظهر في ....

(أ) منطقة الأوامر Blocks Area (ب) منطقة الكائنات Sprites Area

(جـ) منطقة البرمجة Blocks Area (د) لا توجد إجابة

③ الأمر .... يُستخدم لإضافة مؤثرات صوتية إلى الكائن.

(أ) repeat (ب) Choose a Backdrop (جـ) Looks (د) start sound

④ .... هو امتداد ملفات برنامج سكراتش.

(أ) sb3. (ب) jpg. (جـ) docx . (د) pdf.

⑤ نستخدم الأمر .... لتكرار حركة الكائن.

(أ) start (ب) move (جـ) repeat (د) wait

3 اذكر المصطلح العلمي:

① منطقة تظهر فيها نتيجة العمل أو المشروع في برنامج سكراتش. (..................)

3 محافظة الإسكندرية — إدارة غرب التعليمية

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① يُعتبر برنامج سكراتش من البرامج مدفوعة الأجر. ( )

② تظهر المقاطع البرمجية في برنامج سكراتش على منطقة المنصة. ( )

③ لغة بايثون هي لغة مفتوحة المصدر (Open Source) يمكن تطويرها. ( )

④ يمكن أن يبدأ اسم المتغير في بايثون بحرف أو رقم أو العلامة السفلية (_). ( )

⑤ يمكن تعديل اسم الكائن في برنامج سكراتش (Scratch) أكثر من مرة. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① لإظهار عبارة (Hello) في برنامج سكراتش يُختار مجموعة أوامر ....

(أ) Control Blocks (ب) Event Blocks (جـ) Looks Blocks

② القيمة الافتراضية للكائن على المنصة في برنامج سكراتش تكون عند الإحداثي ....

(أ) X =10, Y= 10 (ب) X =0, Y= 0 (جـ) X =1, Y= 1

③ لإدراج خلفية جديدة للمنصة في برنامج سكراتش (Scratch) يُضغط على ....

(أ) Choose a Backdrop (ب) Picture (جـ) Home page

④ .... هي مكتبة داخل لغة بايثون تُستخدم لإنشاء الرسوم والمخططات.

(أ) NumPy (ب) Pandas (جـ) Matplotlip

⑤ .... يُعتبر اسم متغير صحيحًا في لغة البايثون.

(أ) 2025#cairo (ب) 2025Cairo (جـ) Cairo2020

4 محافظة الفيوم — إدارة إطسا التعليمية

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① من مميزات لغة بايثون أنها مفتوحة المصدر وسهلة الاستخدام. ( )

② يُستخدم الضغط والسحب والإفلات للتعامل مع أي أمر داخل المقطع البرمجي. ( )

③ تُستخدم لغة بايثون في تطوير المواقع الإلكترونية فقط. ( )

④ لا يمكن حذف الكائن من على المنصة في برنامج سكراتش (Scratch). ( )

⑤ يمكن التحكم في عدد مرات تحريك الكائن من خلال أوامر Control Blocks. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① تتكون واجهة برنامج سكراتش من..........................

(أ) منطقة البرمجة Script Area (ب) منطقة الأوامر Blocks Area

(جـ) المنصة Stage (د) كل ما سبق

② لإضافة كائن جديد للمنصة يُضغط على الرمز..........................

(أ) Go (ب) Block Area (جـ) Stop (د) Choose a Sprite

③ مكتبة .... في لغة بايثون تختص بمجال تحليل ومعالجة البيانات.

(أ) NumPy (ب) Matplotlips (جـ) Pandas (د) Stage

④ يُضغط على .... لتغيير اتجاه حركة الكائن على المنصة.

(أ) Direction (ب) Size (جـ) Show (د) Sprite

⑤ تستطيع لغة بايثون ترجمة الأكواد البرمجية سطرًا بسطر؛ لذلك هي لغة ....

(أ) مفسرة (ب) معقدة (جـ) طبيبة (د) صناعية

5 محافظة سوهاج | إدارة دار السلام التعليمية

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① في برنامج سكراتش منطقة المنصة Stage يظهر بها المقاطع البرمجية. ( )

② يساعد برنامج سكراتش الطالب على تعلم مبادئ البرمجة. ( )

③ يمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. ( )

④ يمكن إنشاء تطبيقات ومواقع بلغة بايثون. ( )

⑤ لغة بايثون هي لغة تُستخدم في كتابة النصوص وتنسيقها وطباعتها. ( )

2 أكمل الجمل الآتية بما هو مناسب مما بين القوسين:

(إظهار الكائن – المحرر النصي – المكتبات – مجاني – الدقة العالية – الطابعة)

① .... يُعد من مميزات برنامج سكراتش.

② .... تُعتبر من فوائد الروبوت.

③ تزيد .... من كفاءة وفاعلية البرمجة باستخدام بايثون.

④ .... من خلاله يتم كتابة الأكواد وحفظها وتشغيلها لاحقًا.

⑤ في منطقة الكائنات يمكنك ....

حمل الآن

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (4)

اختبار شهر ابريل





اليوم : .... التاريخ : .... الحصة : ....

الدرس الخامس منطقة الكائنات Sprites في برنامج سكراتش

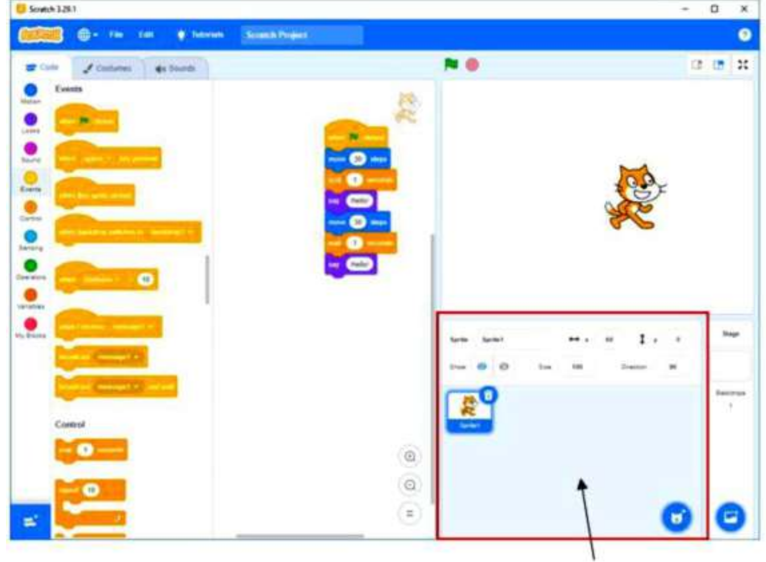
لنتفاعل معًا:

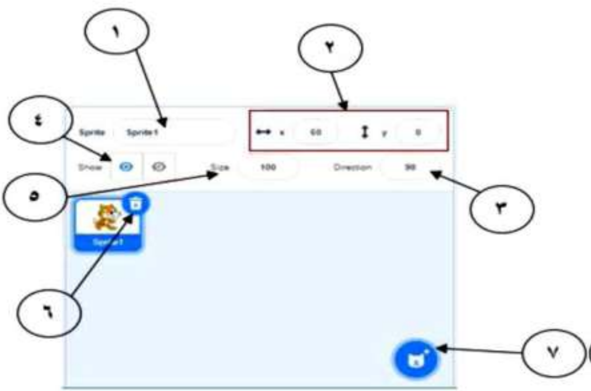
كيف يمكنك إعداد مشروع بسيط على برنامج سكراتش؟

لنتعلم

منطقة الكائنات Sprites

(يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع)، ويظهر بها الكائن أو الكائنات المستخدمة بالمشروع كالتالي:





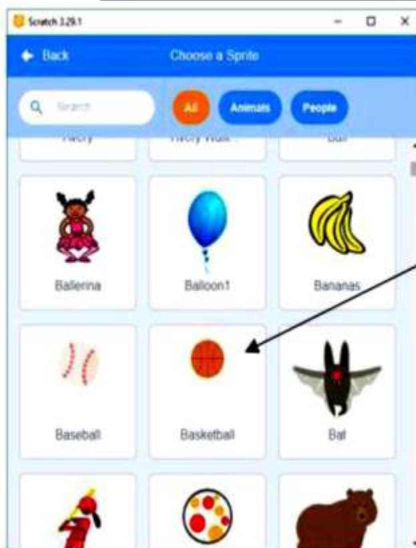
١- اسم الكائن (ويمكنك تعديله بالضغط عليه وإعادة تسميته).
٢- مكان الكائن ويحدده (المحور الافقي قيم X) المحور الراسي قيمy
لاحظ المكان الحالي لكائن(القطة) على ، المنصة هو (60,0)
٣- اتجاه حركة الكائن: يمكنك تغير الاتجاه بتغيير قيمة(Direction)
٤- إظهار الكائن أو إخفاءه على المنصة.
٥- حجم الكائن ويمكن تغيير قيمته.
٦- حذف الكائن من على المنصة.
7- Choose Sprite إضافة كائن جديد

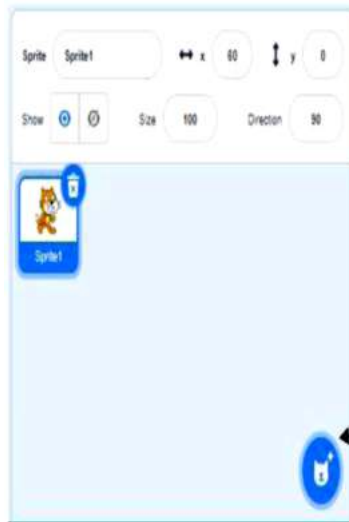
نشاط:

- بالمساعدة معلمك قم بعمل تغييرات التالي على الكائن Sprite
١- اسم الكائن (يمكنك تعديله).
٢- مكان الكائن على المنصة هو (100.80)
٣- اتجاه حركة الكائن.
٤- اظهار الكائن أو إخفاءه من على المنصة.
٥- حجم الكائن إلى القيمة 50
٦- حذف الكائن من على المنصة.
٧- إضافة كائن جديد.

إضافة كائن جديد:

لإضافة كائن جديد في منطقة الكائنات
- اضغط على Choose Sprite
- اختر كائن
-اختر كرة السلةBasketball
-أحذف كائن القطة من على المنصة





مشروع ٢

مطلوب تحريك الكرة حركات عشوائية على المنصة مع إصدار صوت للكرة مع تكرار ذلك 10 مرات

خطوات إنشاء المشروع:

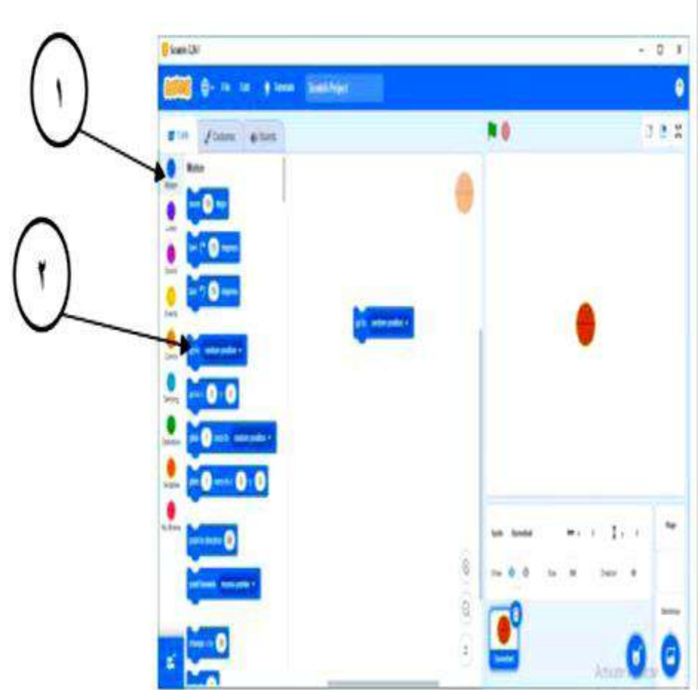
١- من Motion **٢- اختر أمر Go to random postion**

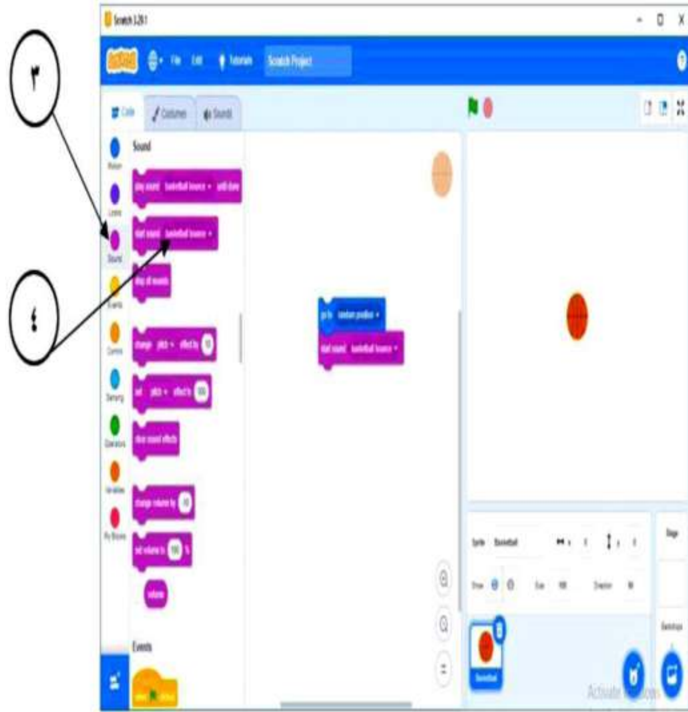
٣- من Sound **٤- اختر الامر Play sound**

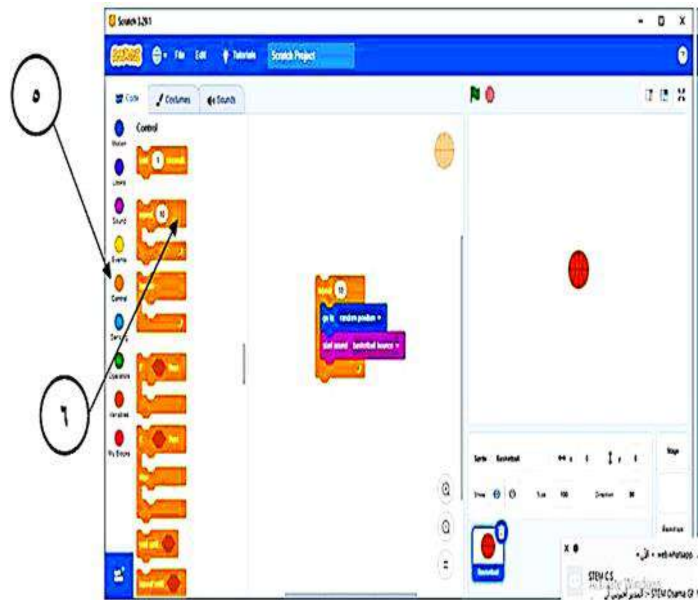
٥- ولتكرار الحركة 10 مرات من Control **٦- اختر الأمر Repeat**

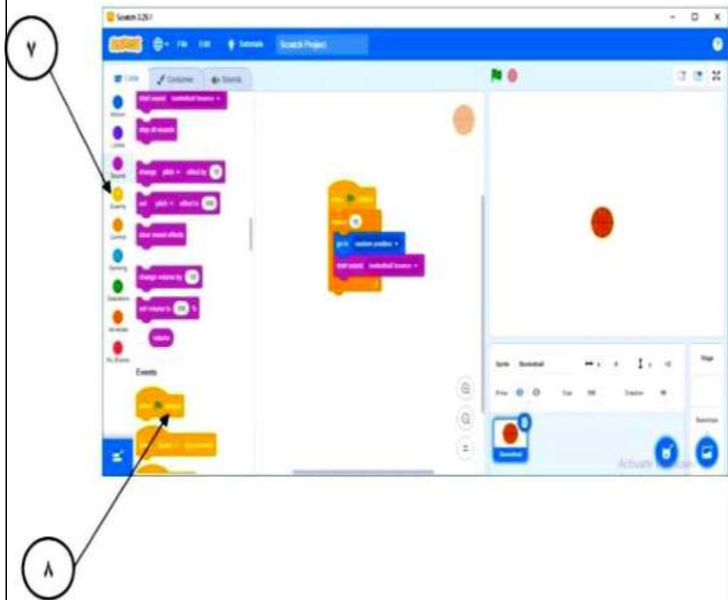
ولتنفيذ المشروع

٧- من Events **٨- اختر الأمر When Clicked اختبر تنفيذ المشروع**









تقييم صفي

قم بعمل التغييرات التالية على الكائن Sprite

١- اسم الكائن.

٢- مكان الكائن على المنصة هو (100,80)

....

....

....

....

....

الواجب المنزلي:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١- لإضافة كائن جديد يتم الضغط على ....

أ- Start

ب- Choose Sprite

ج - Area Blocks د- Stop

٢- يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع بالضغط على ....

أ- Script Area .

ب- Stage .

ج - Choose Sprite .

د - Choose a Backdrop .

التقييم الأسبوعي: الاختبار الأول

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط. (   )

٢- يمكن تغيير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction. (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثاني

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- يمكن تعديل اسم الكائن مرة واحدة فقط. (   )

٢- يُمكن حذف الكائن من على المنصة. (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

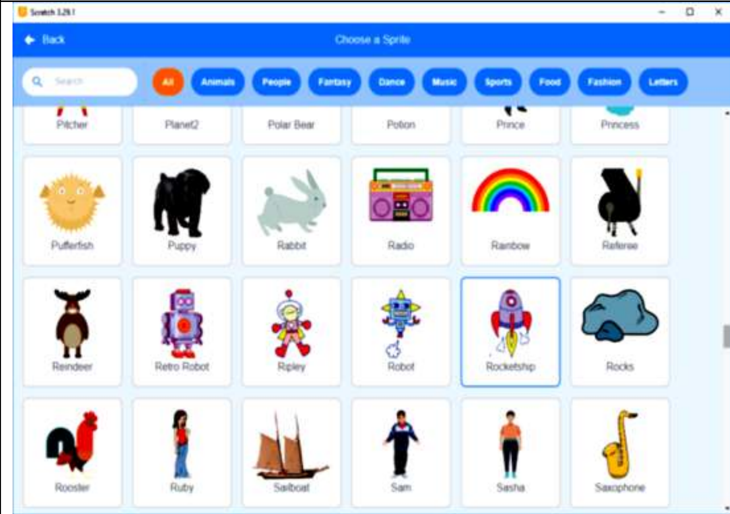
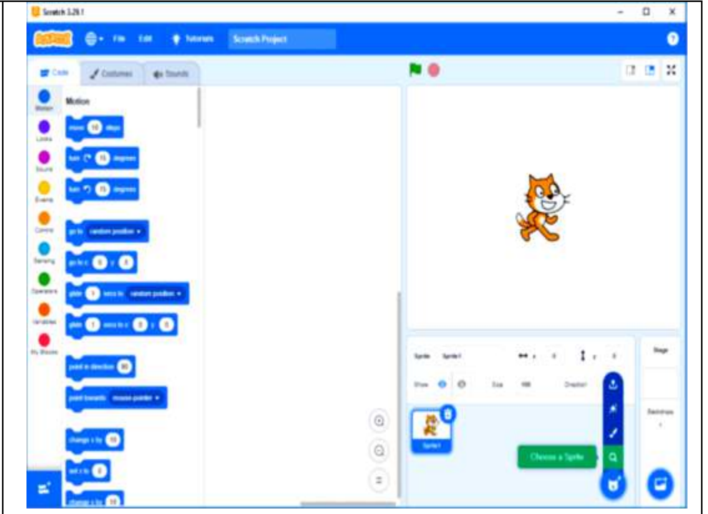
١- لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي واعادة تسميته. (   )

٢- يُمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. (   )

اليوم :	التاريخ :	الحصة : ....

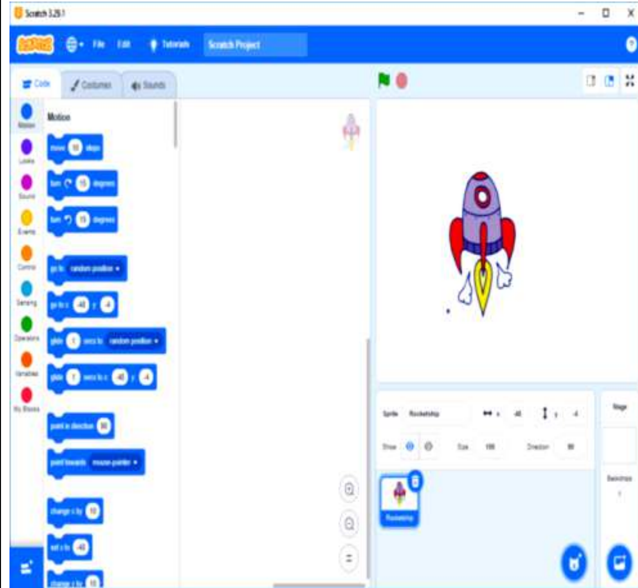
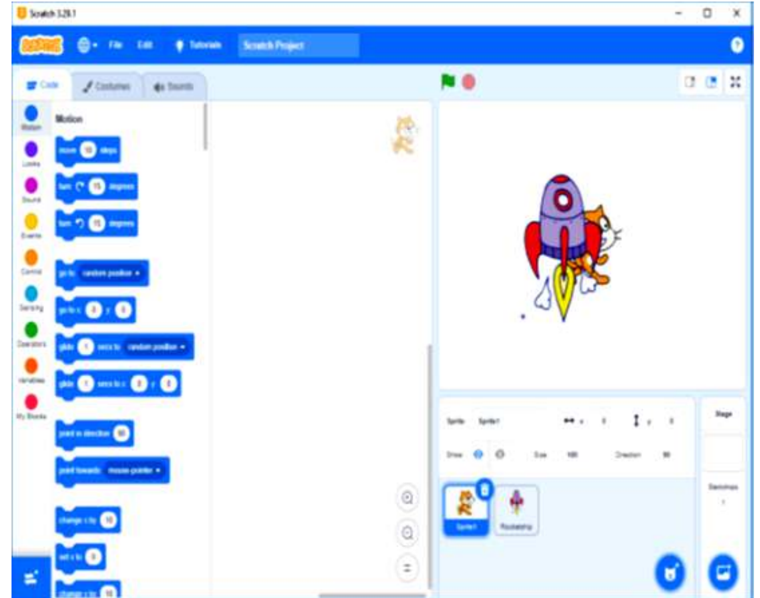
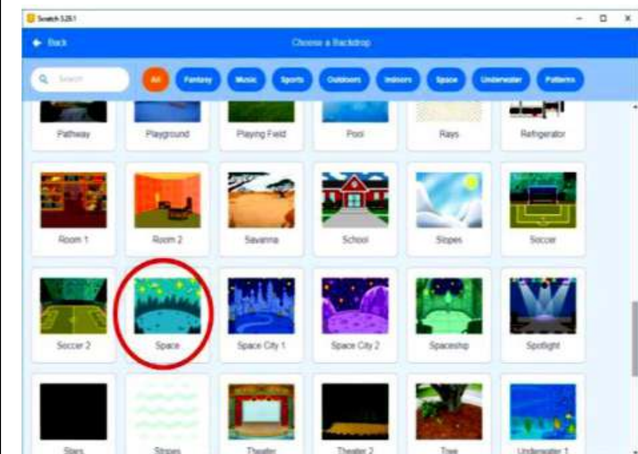
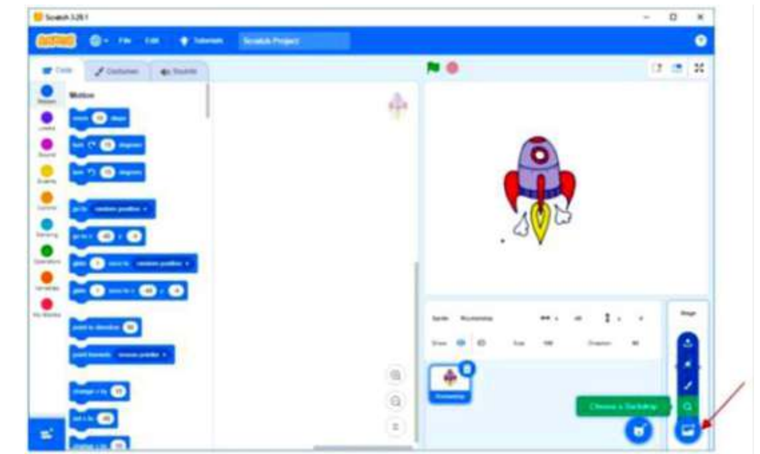
تابع الدرس الخامس منطقة الكائنات Sprites فى برنامج سكراتش

مشروع (٣) مركبة الفضاء -إدراج كائن جديد Rocketship

-أحذف كائن القطة من على المنصة

-ادرج خلفية جديدة وذلك بالضغط على Choose a Backdrop ، تجول وسط الخلفيات المختلفة ثم اختر "Space"

تقييم صفي

قم بإضافة كائن جديد في منطقة الكائنات على شكل كرة مع تحريك الكرة حركات عشوائية

....

....

....

....

....

الواجب المنزلي:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١ - امتداد ملف الاسكراتش هو ....

أ- docx

ب- Sb3

ج - bmp

د - Jpg

٢ - لعرض تنفيذ خطوات المشروع استخدم المر..........المُركب في بداية المقطع البرمجي.

أ - change x by 10

ب - move 10 steps

ج - wait 1 seconds

د - when clicked

التقييم الأسبوعي: الاختبار الأول

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - في برنامج الاسكراتش المقطع البرمجي هو تركيب مجموعة من ال وامر في ترتيب معين. (   )

٢- قبل تنفيذ أي مشروع تكون قيمة إحداثيات الكائن على المنصة تكون X=10 و Y=10 (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثاني

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- في المر Wait قيمة الانتظار ١ تمثل ١ ثانية. (   )

٢- مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X والرأسي Y (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- نستخدم الضغط والسحب والإفلات للتعامل مع أي أمر داخل المقطع البرمجي. (   )

٢- لجعل الحركة مستمرة يمكنك تركيب المر عدة مرات. (   )

اليوم : .... التاريخ : .... الحصة : ....

تابع الدرس الخامس منطقة الكائنات Sprites في برنامج سكراتش

نشاط: بمساعدة معلمك وبالتعاون مع زملائك قم بعمل التالي:
جعل حركة مركبة الفضاء عشوائية، إصدار صوت لمركبة الفضاء، تغيير حجم المركبة، تكرار ذلك 5 مرات، جعل مكان المركبة على المنصة يبدأ من(0,0)
قم بتنفيذ المشروع ٣
أنشطة ومشروعات:بمساعدة معلمك وبالتعاون مع زملائك قم بعمل التالي:
مشروع رسم مربع:
١. فتح مشروع جديد :افتح برنامج سكراتش وابدأ مشروعًا جديدًا.
٢. اختيار القلم:سنستخدم "القلم" لرسم صورتنا. في منطقة الكود، ابحث عن قسم "القلم" وسحب اللبنة "القلم لأسفل". هذه اللبنة ستجعل القلم يبدأ في الرسم.
ملاحظة: بالضغط على Extension Add ثم تظهر لبنات القلم كما بالشكل المقابل:



٣. تحديد اللون والحجم :قبل البدء بالرسم، يمكنك تحديد لون الخط وحجمه باستخدام اللبنات الموجودة في قسم "القلم". على سبيل المثال، يمكنك استخدام اللبنة "تعيين لون القلم إلى" لاختيار لون معين، واللبنة "تعيين حجم القلم إلى" لتحديد سُمك الخط.
٤- تحريك القلم :الآن، سنقوم بتحريك القلم لرسم الشكل الذي نريده. استخدم لبنة "اذهب إلى x: y: لتحديد نقطة البداية ثم استخدم لبنة اذهب إلى x: y مرة أخرى لتحديد نقطة النهاية. هذا سيجعل القلم يرسم خطًا مستقيمًا بين النقطتين.
٥. تكرار الخطوات :كرر الخطوات السابقة لرسم المزيد من الخطوط وتكوين الشكل الذي تريده.
ملاحظات:
- رسم أشكال مختلفة :يمكنك رسم أي شكل هندسي عن طريق تحديد نقاط بداية ونهاية الخطوط بشكل مناسب.
- إضافة التفاصيل :يمكنك إضافة تفاصيل إلى صورتك مثل العيون والفم والأذنين.
مشروع: رسم دائرة
لرسم دائرة، يمكنك استخدام لبنة "كرر" لتكرار عملية رسم خطوط قصيرة بزوايا مختلفة، هذا يساعد في تأثير رسم الدائرة.

الأسئلة والتدريبات

أولًا: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x)أمام العبارة الخطأ

١- تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites ( )
٢- يمكن تعديل اسم الكائن مرة واحدة فقط ( )
٣- مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط ( )
٤- يستخدم المحور الأفقي والمحور الرأسي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة ( )
٥- لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته ( )
٦- يمكن تغير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction ( )
٧- يمكن إظهار الكائن أو إخفاءه على المنصة بالضغط على Choose Sprite ( )
٨- يتم تغيير حجم الكائن من خلال قيمته بمنطقة الكائنات ( )
٩- يُمكن حذف الكائن من على المنصة ( )
١٠- يُمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة ( )
١١- لإضافة كائن جديد يتم الضغط على Choose Sprite ( )
١٢- يستخدم الأمر Stop لمشاهدة تنفيذ المشروع ( )
١٣- يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع من خلال منطقة البرمجة ( )
١٤- يستخدم الأمر Start لإيقاف تنفيذ المشروع ( )
١٥- نستخدم الإحداثيات (x, y) لتحديد موقع النقطة على المسرح ( )

تقييم صفي

١ . قم بفتح برنامج سكراتش وابدأ مشروعًا جديدًا لرسم مربع

....

....

....

....

....

الواجب المنزلي:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١ - في برنامج اسكراتش ، لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر ....

أ- Start

ب- Choose Sprite

ج - Area Blocksد - Stop

٢ - في برنامج سكراتش، لإضافة مؤثرات صوتية إلى الكائن نستخدم الأمر...........

أ- Repeate .

ب- Looks .

ج - Play sound .

د - Choose a Backdrop .

التقييم الأسبوعي: الاختبار الأول

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - في برنامج سكراتش، نستخدم الإحداثيات (x, y) لتحديد موقع النقطة على المسرح. (   )

٢ . لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته. (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثاني

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- . في برنامج سكراتش ، يمكن تعديل اسم الكائن أكثر من مرة. (   )

٢ . لا يُمكن حذف الكائن من على المنصة (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- في برنامج سكراتش، يستخدم المحور الأفقي والمحور الرا سي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. (   )

٢ . تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites (   )

اليوم : .... التاريخ : .... الحصة : ....

الدرس السادس مبادئ لغة البرمجة (البايثون Python)

لنتفاعل معًا:

ماهي لغة البرمجة البايثون ؟ كيف يمكن تنزيل التطبيق من الموقع الرسمي على شبكة الإنترنت؟

لنتعلم

ماهية لغة البايثون:

قبل ان نبدأ بتعريف لغة البايثون علينا ان نعرف أن أول إصدار للغة كان في عام ١٩٩١ ، فهي لغة برمجة تُستخدم على نطاق واسع في علم البيانات والتعلم الآلي، (Machine Learning) ولتطوير المواقع والتطبيقات.

مميزات لغة البايثون:

١- مفتوحة المصدر: لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر، مما يسمح للجميع باستخدامها وتطويرها.

٢- لغة مفسرة: مما يعني أنها تترجم الأكواد البرمجية سطراً بسطر، فإذا كانت هناك أخطاء في كود البرنامج، فسيتوقف عن العمل، حيث يمكن للمبرمجين إيجاد الأخطاء في الأكواد بسرعة.

٣- تعدد الاستخدامات :يمكن استخدامها في تطوير تطبيقات الويب، علوم البيانات، الذكاء الاصطناعي ،التعلم الآلي، برمجة الألعاب.

٤- لغة سهلة الاستخدام: تُعد من أسهل لغات البرمجة للمبتدئين بسبب صيغتها البسيطة والمرتبة وتستخدم كلمات تشبه الإنجليزية على عكس لغات البرمجة الأخرى.

٥- التكامل : يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل ،Java و ، ++C، 5- C كما يمكن استخدامها في تطوير البرامج متعددة الأنظمة.

٦- المكتبات: تتميز لغة بايثون بتوافر العديد من المكتبات التي يمكنك استخدامها.

مكتبات بايثون:

مكتبات بايثون هي مجموعة من الأكواد والوظائف المجهزة مسبقًا التي تساعد المبرمجين في أداء مهام محددة دون الحاجة إلى كتابة الأكواد من الصفر، تُعتبر المكتبات أداة قوية تزيد من كفاءة وفعالية البرمجة باستخدام بايثون، حيث توفر حلولًا جاهزة للكثير من المشاكل أو المتطلبات الشائعة.

مثل:

NumPy : مكتبة تستخدم بشكل كبير في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعي.

Pandas : مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات. :

Matplotlib : مكتبة لإنشاء الرسوم البيانية والمخططات

تقييم صفي

١ . تقييم صفي

١ . صمم عرض تقديمي يوضح خطوات تثبيت تطبيق البايثون من الموقع الرسمي للغة البايثون

....

....

....

....

....

الواجب المنزلى:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١ - - من مميزات لغة البايثون أنها ....

أ -مفتوحة المصدر

ب- مغلقة المصدر

ج -غير مجانية

د- محدودة الاستخدام

٢ - البايثون تترجم الأكواد البرمجية سطر اً بسطر مما يعني انها ....

أ- لغة معقدة.

ب- لغة مفسرة.

ج- مغلقة المصدر.

د- غير متكاملة.

التقييم الأسبوعي: الاختبار الأول

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - تعتبر لغة البايثون من أصعب لغات البرمجة. (   )

٢ . تستخدم لغة البايثون علم البيانات والتعلم الآلي (Machine Learning)   (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثاني

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ـ تعتبر لغة البايثون لغة مفسرة لأنها تترجم الأكواد البرمجية سطر اً بسطر. (   )

٢ . لا يجوز عمل تطبيقات ومواقع بلغة البايثون . (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ـ تعتبر لغة بايثون لغة مجانية ومفتوحة المصدر، مما لا يسمح لأحد بتطويرها. (   )

٢ . تستخدم لغة البايثون في تطوير تطبيقات الويب، علوم البيانات، الذكاء الاصطناعي، التعلم الآلي، برمجة الألعاب. (   )

اليوم : .... التاريخ : .... الحصة : ....

تابع الدرس السادس مبادئ لغة البرمجة (البايثون Python)

كيفية تنزيل البرنامج من الموقع الرسمي:

١- قم بزيارة الموقع الرسمي للغة البايثون www.python.org

٢- اختر Downloads

٣- ثم اختر النظام الذي تعمل عليه (ويندوز، ماك، أو لينكس).

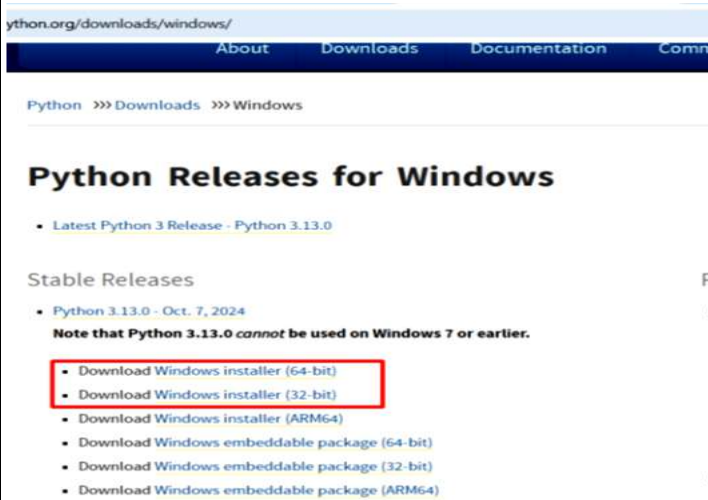




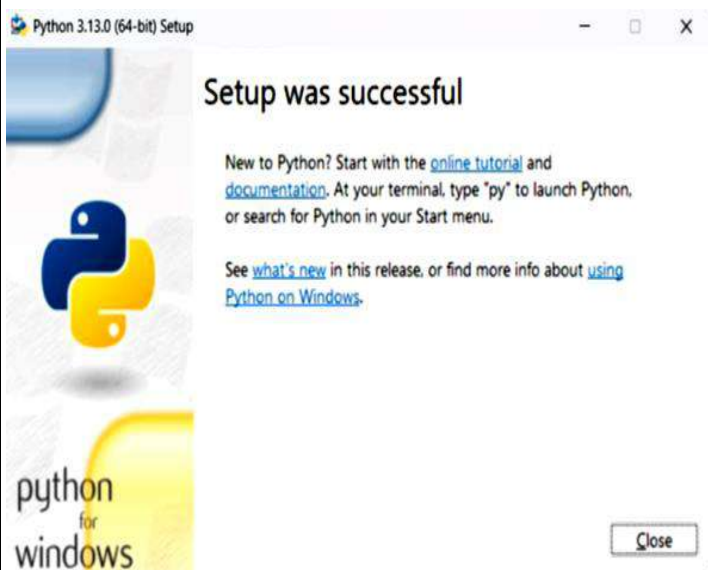
٤- عليك اختيار 32bit او 64bit ، وذلك بنا ء على مواصفات جهازك.

٥- بعد التنزيل، قم بتثبيت البرنامج على جهازك واتبع التعليمات









الأسئلة والتدريبات

أولًا: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×)أمام العبارة الخطأ

١- لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر، مما لا يسمح لأحد بتطويرها ( )
٢- لا يجوز عمل تطبيقات ومواقع بلغة البايثون ( )
٣- لغة البايثون تستخدم علم البيانات والتعلم الآلي (Machine Learning) ( )
٤- لغة البايثون لغة مفسرة لأنها تترجم الأكواد البرمجية سطراً بسطر ( )
٥- تستخدم لغة البايثون في تطوير تطبيقات الويب، علوم البيانات، الذكاء الاصطناعي، التعلم الآلي، برمجة الألعاب ( )
٦- لغة البايثون تُعد من أصعب لغات البرمجة ( )
٧- يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل (.Java و ، ++C، C -7) ( )
٨- من عيوب لغة البايثون قلة المكتبات التي يمكنك استخدامها ( )
٩- NumPy : مكتبة تستخدم في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعي. ( )
١٠- Pandas : مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات ( )

ثانيًا : قم بتنزيلPython من الموقع الرسمي ورتب الخطوات الآتية ترتيبا صحيحا.

١- عليك اختيار64 bit او 32bit وذلك بنا ء على مواصفات جهازك
٢- قم بزيارة الموقع الرسمي للغة البايثون www.python.org .
٣- اختر النظام الذي تعمل عليه (ويندوز، ماك، أو لينكس)
٤- بعد التنزيل، قم بتثبيت البرنامج على جهازك واتبع التعليمات
٥- اخترDownloads

تقييم صفي

١ مستخدما البحث عبر شبكة الانترنت قم بتصميم عرض تقديمي يوضح بعض الأمثلة لمكتبات البايثون مع توضيح استخدامات كل منها

....

....

....

الواجب المنزلي:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١ - الموقع الرسمي للغة البايثون هو ....

أ- www.python.org

ب- www.python.edu

ج - www.pythonlibr.adp

د - www.application.org

٢ - .... هى مكتبة تستخدم بشكل كبير في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعي

أ- Pandas

ب- Matplotlib

ج - NumPy

د - Angular .

التقييم الأسبوعي: الاختبار الأول

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - في لغة البايثون، مكتبة NumPy تستخدم في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعي. (   )

٢ - من عيوب لغة البايثون قلة المكتبات التي يمكنك استخدامها. (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثاني

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل C، C++ ، و Java (   ) .

٢ Pandas هي مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات في لغة البايثون . (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- عند تثبيت لغة البايثون عليك اختيار ٦٤bit او ٣٢bit ، وذلك بناءً على مواصفات جهازك. (   )

٢ . Matplotlib : هي مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات. (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- في برنامج سكراتش، يستخدم المحور الأفقي والمحور الرا سي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. (   )

٢ . تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites (   )

اليوم : .... التاريخ : .... الحصة : ....

الدرس السابع المتغيرات في لغة البايثون

لنتفاعل معًا:

ما المقصود بالمتغيرات في لغات البرمجة؟ كيف يمكنا كتابتها وتصنيفها؟

لنتعلم

تعبر المتغيرات في لغات البرمجة عن مكان محجوز في الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة، حيث يمكن للقيمة أن تتغير مثال (Taher=20) في هذا المثال عبرنا عن متغير باسم (Taher) وقيمته تساوى (20) حيث يمكنك أثناء التعامل مع البرنامج تغيير قيمة المتغير أثناء تنفيذ البرنامج على الفور.

شروط تسمية المتغيرات في لغة البايثون:

١- بداية اسم المتغير بحرف أو علامة _ الشرطة السفلية.

٢- يحتوي اسم التغيير على حروف (A-Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية _

٣- لا يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون لأنها تعبر عن قيم معينة يفهمها البرنامج (مثال : False) كلمة محجوزة داخل البرنامج فهي كلمة تشير إلى قيمة محجوزة (قيمة منطقية).

عزيزي الطالب.... عند كتابتك لاسم متغير يجب أن تراعي وضع أسماء المتغيرات للحروف الكبيرة والصغيرة (مثال: TAHER, Taher, taher,TaheR) ففي المثال السابق تشير أسماء المتغيرات إلى أربعة متغيرات وليس متغير واحد.

أنواع المتغيرات في بايثون

١- الأرقام Numbers :- تستخدم لتخزين القيم العددية مثل الأعداد الصحيحة (int) والأعداد العشرية (float).

- متغيرات الأعداد الصحيحة: X= 5 Y= 10
- متغيرات الأعداد العشرية: Z= 5.25 A= 8.32

٢- النصوص Strings : تُستخدم لتخزين النصوص مثل الأسماء والعناوين.

يتم وضع النصوص بين علامات الاقتباس المفردة ' ' او المزدوجة " " Name = "Taher" City = 'Cairo '

٣- القيم المنطقية (Booleans) : نوع بيانات يحتوي فقط على قيمتين False أو True تُستخدم غالبًا في المقارنات واتخاذ القرارات في الأكواد Is_taher_student = False Is_taher_a_teacher = True

تقييم صفي

١ . اكتب جملة عن المتغير وشروط تسمية المتغيرات في لغة البايثون في ملف وورد

....

....

....

....

....

الواجب المنزلي:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١ - الدالة .... تُستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخ ا رج

أ- Cos()

ب- Type()

ج - Print()

د - Sin()

٢ - لمعرفة نوع بيان المتغير نستخدم الدالة ....

أ- Pandas

ب- Matplotlib

ج - NumPy

د - Angular

التقييم الأسبوعي: الاختبار الأول

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة(✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - في لغة البايثون عند تسمية المتغيرات يمكن استخدام الكلمات المحجوزة باللغة. (   )

٢ - لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة type (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثاني

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة(✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة _. (   )

٢ . Y= 10 نوع البيان للمتغير Y رقمي لعدد صحيح. (   )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة(✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - وضع النصوص للمتغي ا رت بين علامات الاقتباس المفردة ' ' أو المزدوجة " ". (   )

٢ - City = "Cairo" نوع البيان للمتغير City نص. (   )

اليوم :	التاريخ :	الحصة : ....

تابع الدرس السابع المتغيرات فى لغة البايثون

واجهة برنامج البايثون

يمكنك من خلال واجهة البايثون التفاعلية (Python Shell) : كتابة أكواد بسيطة وتنفيذها مباشرة لرؤية النتائج.

```
Python 3.10 (64-bit)
Python 3.10.4 (tags/v3.10.4:9d38120, Mar 23 2022, 23:13:41) [MSC v.1929 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> print("Hello World")
Hello World
>>>
```

٢- المحرر النصي Editor : يمكنك من كتابة أكواد أطول وأكثر تعقيدًا وحفظها لتشغيلها لاحقًا.

واجهة البايثون التفاعلية يتم تثبيتها عند تثبيت لغة البايثون ولا يوجد حاجة إلى تنزيلها بعكس المحرر النصي الذى يجب ان يتم تنزيله من على الإنترنت مثل PyCharm و Visual Studio

لمعرفة نوع المتغير يمكنك استخدام الدالة type( )

```
Python 3.10 (64-bit)
Python 3.10.4 (tags/v3.10.4:9d38120, Mar 23 2022, 23:13:41) [MSC v.1929 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> X = 5
>>> Y= 10
>>> Z = 5.25
>>> A = 8.32
>>> name = "Taher"
>>> city = 'Cairo'
>>> type (X)
<class 'int'>
>>> type (Y)
<class 'int'>
>>> type (Z)
<class 'float'>
>>> type (A)
<class 'float'>
>>> type (name)
<class 'str'>
>>> type (city)
<class 'str'>
```

كود بسيط على لغة البايثون باستخدام المتغيرات

```
Python 3.10 (64-bit)
Python 3.10.4 (tags/v3.10.4:9d38120, Mar 23 2022, 23:13:41) [MSC v.1929 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> name = "Omar"
>>> address = "Cairo, Egypt"
>>> age = 13
>>> print ("My name is", name)
My name is Omar
>>> print ("I live in", address)
I live in Cairo, Egypt
>>> print ("I am", age)
I am 13
>>>
```

دالة print( ) في بايثون هي واحدة من أكثر الدوال استخداما، حيث تُستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج و يمكن استخدامها لعرض النصوص، المتغيرات، أو حتى نتائج العمليات الحسابية.

الأسئلة والتدريبات

أولًا: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×)أمام العبارة الخطأ

-١	المتغيرات في لغات البرمجة عبارة عن مكان محجوز في الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة	( )
-٢	لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة _.	( )
-٣	TAHER, Taher, taher,TaheR عبارة عن ٤ أسماء لمتغيرات بلغة البايثون	( )
-٤	يحتوي اسم التغيير على حروف (A-Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية _.	( )
-٥	عند تسمية المتغيرات يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون	( )
-٦	Y= 10 نوع البيان للمتغير(Y) رقمي لعدد صحيح	( )
-٧	City = “Cairo” نوع البيان للمتغير(City) نص	( )
-٨	Is_taher_student = False نوع البيان للمتغيرIs_taher_student منطقي	( )
-٩	لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة type()	( )
-١٠	يتم وضع النصوص للمتغيرات بين علامات الاقتباس المفردة ‘ ‘ او المزدوجة “ “.	( )

ثانيا :-اختر الإجابة الصحيحة مما يأتي.

١ـ الدالة .... تُستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج

أ- Cos( )   ب - Type( )   ج- Print ( )   د- Sin( )

٢- قيمة المتغير النصية يتم وضعها بين علامتي ....

١- ""   ٢- <>   ٣- =<   ٤- >=

٣- لعرض النصوص، المتغيرات، أو حتى نتائج العمليات الحسابية نستخدم الدالة.........

أ- Cos ()   ب-Type ()   ج- Print()   د- Sin()

٤- لمعرفة نوع بيان المتغير نستخدم الدالة ....

أ- Cos ()   ب-Type ()   ج- Print ()   د- Sin ()

تقييم صفي

١ . قم بتصميم عرض تقديمي تشرح من خلاله مكونات واجهة برنامج البايثون

....

....

....

....

....

الواجب المنزلي:

اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١ - اختر الإجابة المناسبة لإكمال كل عبارة مما يلي:

١ - لعرض النصوص، المتغي ا رت، أو حتى نتائج العمليات الحسابية نستخدم الدالة.........

أ- Cos()

ب- Type()

ج - Print()

د - Sin()

٢ - قيمة المتغير النصية يتم وضعها بين علامتي ....

أ "" -

ب- <>

ج - =<

د - >=

التقييم الأسبوعي: الاختبار الأول

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١ - يمكن أن يحت وي اسم المتغير على حروف (A-Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية _. ( )

٢ . عندما يكون Is_taher_student = False فإن نوع البيان للمتغير Is_taher_student منطقي.( )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثاني

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- المتغيرات في لغات البرمجة عبارة عن مكان محجوز في الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة. ( )

٢ . TAHER, Taher, taher,TaheR عبارة عن ٤ أسماء لمتغيرات بلغة البايثون . ( )

التقييم الأسبوعي: الاختبار الثالث

ضع علامة(✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ.

١- المحرر النصي (Editor) يمكنك من كتابة أكواد أطول وأكثر تعقيدًا وحفظها لتشغيلها لاحقًا. ( )

٢ . لمعرفة نوع المتغير يمكنك استخدام الدالة Len( ). ( )

حمل الآن

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (5)

اختبار شهر ابريل

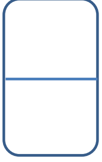




ملخص الدرس: منطقة الكائنات في برنامج سكراتش

- منطقة الكائنات (Sprites) هي الجزء الذي يحتوي على جميع الكائنات المستخدمة في المشروع.
- يمكن من خلالها رؤية الكائن الواحد أو عدة كائنات داخل المشروع.
- لكل كائن اسم يمكن تغييره بالضغط عليه وإعادة تسميته.
- يتم تحديد مكان الكائن على المنصة باستخدام:
  - المحور الأفقيX
  - المحور الرأسيY
- يمكن تغيير اتجاه حركة الكائن من خلال خاصية.Direction
- يمكن إظهار الكائن أو إخفاؤه على المنصة.
- يمكن التحكم في حجم الكائن وتغييره.
- يمكن حذف الكائن من المنصة.
- لإضافة كائن جديد نستخدم الأمر .Choose Sprite
- يمكن تحريك الكائنات باستخدام أوامر .Motion
- يمكن إضافة أصوات باستخدام أوامر .Sound
- يتم تكرار الأوامر باستخدام Repeatمن مجموعة.Control
- يتم بدء تنفيذ المشروع باستخدام When Clickedمن مجموعة.Events
- يمكن رسم أشكال هندسية باستخدام القلم وتحديد اللون والحجم.
- يمكن رسم أشكال مختلفة وإضافة تفاصيل مثل العيون والفم

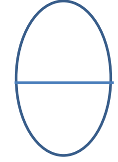




النموذج الأول

س١: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. منطقة الكائنات هي المكان الذي تظهر فيه الكائنات المستخدمة في المشروع( ) .
٢. لا يمكن تغيير اسم الكائن في برنامج سكراتش( ) .
٣. يتم تحديد مكان الكائن باستخدام المحورين X و Y. ( )

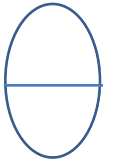


٤. لا يمكن تغيير اتجاه حركة الكائن( ) .
٥. يمكن إخفاء الكائن من على المنصة( ) .
٦. حجم الكائن ثابت ولا يمكن تغييره( ) .
٧. أمر Choose Sprite يستخدم لإضافة كائن جديد( ) .
٨. مجموعة Motion لا تحتوي على أوامر حركة( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. المكان الأفقي للكائن يُمثل بالمحور...
أ Y ب) Direction ج) X د) Sizes

٢. الأمر المستخدم لإضافة كائن جديد هو...
أ Delete ب) Choose Sprite ج) Hide د) Show



٣. مجموعة الأوامر المسؤولة عن الحركة هي...
أ Control ب) Sound ج) Events د) Motion

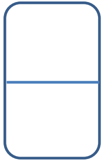
٤. لتكرار الأوامر نستخدم الأمر...
أ Go to ب) Play Sound ج) Repeat د) When Clicked

٥. الأمر المستخدم لبدء تشغيل المشروع هو...
أ When Clicked ب) Repeat ج) Move د) Play Sound

٦. لتحديد لون القلم نستخدم لبنة...
أ) حجم القلم ب) اذهب إلى ج) القلم لأسفل د) تعيين لون القلم

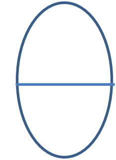
٧. يمكن رسم الأشكال باستخدام أداة...
أ) الحركة ب) الصوت ج) القلم د) الأحداث

النموذج الثانى



س١: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. يمكن حذف الكائن من منطقة الكائنات ( ) .
٢. المحور Y يحدد المكان الأفقي للكائن( ) .
٣. يمكن تغيير اتجاه الكائن من خاصية( ) .Direction
٤. لا يمكن إضافة أصوات للكائن في سكراتش( ) .
٥. Repeatيستخدم لتكرار الأوامر( ) .
٦. القلم يستخدم فقط للكتابة وليس للرسم( ) .
٧. يمكن إضافة خلفية جديدة للمشروع( ) .
٨. Eventsلا تستخدم في تشغيل المشروع( ) .



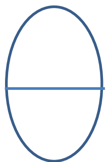
س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. المحور الرأسي للكائن هو...

أ) Direction ب) Y ج) X د) Sizes

٢. مجموعة الأوامر الخاصة بالصوت هي...

أ) Motion ب) Events ج) Sound د) Control



٣. أمر تشغيل الصوت هو...

أ) Repeat ب) Play Sound ج) Go to د) Hide

٤. الأمر المسؤول عن التكرار يوجد في مجموعة...

أ) Sound ب) Motion ج) Control د) Events

٥. الأمر المستخدم لبدء التنفيذ هو...

أ) Move ب) When Clicked ج) Repeat د) Go to

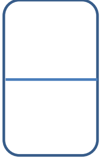
٦. أداة الرسم في سكراتش هي...

أ) الحركة ب) الخلفيات ج) القلم د) الصوت

٧. يمكن تغيير سمك الخط باستخدام...

أ) لون القلم ب) حجم القلم ج) اذهب إلى د) القلم لأسفل

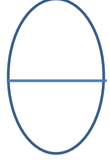




النموذج الثالث

س١: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. يمكن تغيير حجم الكائن من منطقة الكائنات( ) .
٢. المحور X يحدد المكان الرأسي للكائن( ) .
٣. يمكن إظهار الكائن أو إخفاؤه على المنصة( ) .
٤. لا يمكن إضافة أكثر من كائن في المشروع( ) .

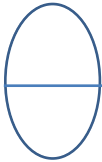


٥. مجموعة Control تحتوي على أمر .Repeat ( )
٦. لا يمكن إضافة صوت للكائن المتحرك( ) .
٧. القلم يساعد في رسم الأشكال الهندسية( ) .
٨. When Clickedيوجد في مجموعة .Motion ( )

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. الأمر المستخدم لتحريك الكائن عشوائيًا هو...
أ Repeat (ب Go to random position (ج Play Sound (د When Clicked (

٢. مجموعة الأوامر الخاصة بالأحداث هي...
أ Motion (ب Events (ج Sound (د Control (



٣. لتحديد مكان البداية نستخدم لبنة...
(أ) القلم لأسفل ب Play Sound (ج) اذهب إلى x:y د Repeat (

٤. لتكرار الحركة عدة مرات نستخدم...
أ Repeat (ب Move (ج Go to (د Hide (

٥. إضافة كائن جديد تتم من خلال...
أ Choose Sprite (ب Delete (ج Size (د Direction (

٦. لتغيير اتجاه الكائن نستخدم خاصية...
أ Size (ب X (ج Y (د Direction (

٧. يمكن إضافة تفاصيل للرسم باستخدام...
(أ) القلم ب) الخلفية ج) الصوت د) الأحداث

النموذج الرابع

س١: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. منطقة الكائنات تعرض جميع الكائنات المستخدمة بالمشروع( ) .

٢. لا يمكن تغيير اسم الكائن بعد إضافته( ) .

٣. يمكن التحكم في مكان الكائن باستخدام X و Y. ( )

٤. Soundتستخدم للحركة فقط( ) .

٥. Repeatيوجد في مجموعة Control. ( )

٦. يمكن رسم مربع باستخدام القلم( ) .

٧. لا يمكن تغيير لون القلم( ) .

٨. يمكن إضافة خلفية لمشروع مركبة الفضاء( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. الأمر المستخدم لإضافة خلفية جديدة هو...

أ) Choose Sprite ب) Choose a Backdrop ج) Play Sound د) Repeat

٢. مجموعة الأوامر الخاصة بالرسم هي...

أ) Motion ب) Sound ج) Pen د) Events

٣. لتشغيل المشروع نستخدم...

أ) Repeat ب) Move ج) When Clicked د) Go to

٤. لتغيير حجم الكائن نستخدم...

أ) Direction ب) Size ج) X د) Y

٥. الأمر المسؤول عن إصدار صوت هو...

أ) Play Sound ب) Repeat ج) Go to د) Hide

٦. يمكن رسم أي شكل هندسي عن طريق...

أ) تكرار النقاط ب) تحديد نقاط البداية والنهاية ج) تغيير الخلفية د) حذف الكائن

٧. الكائن المستخدم في مشروع مركبة الفضاء هو...

أ) Ball ب) Cat ج) Rocket ship د) Pen

ملخص الدرس: مبادئ لغة البرمجة – لغة بايثون

- لغة البايثون (Python) هي لغة برمجة ظهرت لأول مرة عام ١٩٩١.
- تُستخدم بايثون على نطاق واسع في:

١. علم البيانات ٢. الذكاء الاصطناعي ٣. التعلم الآلي ٤.تطوير المواقع والتطبيقات

- بايثون لغة مفتوحة المصدر ومجانية.
- تُعد لغة مفسرة حيث يتم تنفيذ الأوامر سطرًا بسطر.
- تتميز بـ سهولة التعلم بسبب بساطة الصياغة واستخدام كلمات قريبة من اللغة الإنجليزية.
- تُعد لغة متعددة الاستخدامات في مجالات برمجية مختلفة.
- يمكن دمجها مع لغات أخرى مثل C و ++C وJava.
- تحتوي على عدد كبير من المكتبات الجاهزة.
- مكتبات بايثون تساعد المبرمج على إنجاز المهام بسرعة دون كتابة الكود من البداية.
- من أشهر مكتبات بايثون: NumPy Pandas Matplotlib
- يمكن تنزيل بايثون من الموقع الرسمي.
- عند التثبيت يجب اختيار النسخة المناسبة (٣٢ bitأو ٦٤ bit)حسب الجهاز.

النموذج الأول

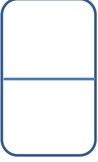
س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

١. لغة بايثون من لغات البرمجة الحديثة التي ظهرت عام ١٩٩١( ) .
٢. تُستخدم لغة بايثون فقط في برمجة الألعاب( ) .
٣. بايثون لغة مفتوحة المصدر ومجانية( ) .
٤. اللغة المفسرة تنفذ الأوامر سطرًا بسطر( ) .
٥. يصعب تعلم لغة بايثون للمبتدئين( ) .
٦. يمكن دمج بايثون مع لغات برمجة أخرى( ) .
٧. لا تحتوي بايثون على مكتبات جاهزة( ) .
٨. يمكن استخدام بايثون في الذكاء الاصطناعي( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. أول إصدار من لغة بايثون كان عام...
أ) ١٩٨٥ ب) ١٩٩١ ج) ٢٠٠٠ د) ٢٠١٠
٢. تُعد لغة بايثون لغة...
أ) مترجمة ب) مفسرة ج) ثنائية د) منخفضة المستوى
٣. من مميزات لغة بايثون أنها...
أ) صعبة التعلم ب) محدودة الاستخدام ج) سهلة الاستخدام د) غير مجانية
٤. المكتبات في بايثون هي...
أ) أوامر عشوائية ب) لغات أخرى ج) أكواد جاهزة د) برامج تشغيل
٥. المكتبة المستخدمة في تحليل البيانات هي...
أ Matplotlib ب) NumPy ج) Pandas د) Python)
٦. لإنشاء الرسوم البيانية نستخدم مكتبة...
أ NumPy ب) Pandas ج) Java د) Matplotlib)
٧. يتم تحميل بايثون من...
أ) متجر التطبيقات ب) الموقع الرسمي ج) محركات البحث د) برامج الحماية





النموذج الثانى

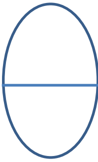
س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

١. لغة بايثون تُستخدم في تطوير المواقع( ) .
٢. لا يمكن استخدام بايثون في التعلم الآلي( ) .
٣. لغة بايثون لغة مجانية( ) .
٤. اللغة المفسرة لا تكتشف الأخطاء بسهولة( ) .
٥. بايثون تستخدم كلمات تشبه اللغة الإنجليزية( ) .
٦. لا يمكن دمج بايثون مع لغات أخرى( ) .
٧. المكتبات تزيد من كفاءة البرمجة( ) .
٨. يجب اختيار نسخة التثبيت حسب نوع الجهاز( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. من مجالات استخدام لغة بايثون...
أ) التصميم فقط ب) معالجة النصوص ج) علم البيانات د) الطباعة

٢. تُعد لغة بايثون مناسبة للمبتدئين بسبب...
أ) تعقيدها ب) صعوبتها ج) بساطتها د) قلة استخدامها



٣. من اللغات التي يمكن دمجها مع بايثون...
أ Scratch ب) HTML ج) Java د)Excel)

٤. المكتبة NumPy تُستخدم في...
أ) الرسوم البيانية ب) علوم البيانات ج) تطوير الألعاب د) الصوتيات

٥. المكتبة Pandas متخصصة في...
أ) معالجة البيانات ب) الصوت ج) الصور د) الخلفيات

٦. الموقع الرسمي للبايثون يُستخدم من أجل...
أ) تعلم الرسم ب) تحميل اللغة ج) الألعاب د) التواصل

٧. اختيار ٣٢ bitو ٦٤ bitيعتمد على...
أ) سرعة الإنترنت ب) نظام التشغيل ج) مواصفات الجهاز د) نوع اللغة

النموذج الثالث

س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

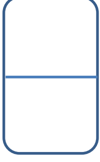
١. لغة بايثون لغة برمجة متعددة الاستخدامات( ) .
٢. لا يمكن استخدام بايثون في الذكاء الاصطناعي( ) .
٣. لغة بايثون مفتوحة المصدر( ) .
٤. يتم تنفيذ كود بايثون دفعة واحدة( ) .
٥. تساعد المكتبات في حل المشكلات البرمجية( ) .
٦. Matplotlibتُستخدم لتحليل النصوص( ) .
٧. يجب تثبيت بايثون بعد تحميله من الموقع الرسمي( ) .
٨. اختيار نسخة التثبيت لا يؤثر على عمل البرنامج( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. من أشهر لغات البرمجة سهلة التعلم...
أ C++ ب) Python ج) Assembly د) C)
٢. اللغة التي تترجم الأوامر سطرًا بسطر تُسمى...
أ) مترجمة ب) منخفضة المستوى ج) مفسرة د) ثنائية
٣. من مميزات لغة بايثون...
أ) صعوبة الصياغة ب) تعدد الاستخدامات ج) قلة المكتبات د) عدم الدمج
٤. المكتبة المسؤولة عن الرسوم البيانية هي...
أ NumPy ب) Pandas ج) Python د) Matplotlib)
٥. تُستخدم بايثون في تطوير...
أ) المواقع فقط ب) التطبيقات فقط ج) الألعاب فقط د) مواقع وتطبيقات
٦. المكتبات في بايثون توفر...
أ) حلول جاهزة ب) أخطاء برمجية ج) لغات جديدة د) أنظمة تشغيل
٧. بعد تحميل بايثون يجب...
أ) حذف الملف ب) تثبيت البرنامج ج) إعادة التحميل د) إيقاف الجهاز

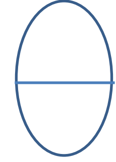


النموذج الرابع



س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

١. ظهرت لغة بايثون لأول مرة في أوائل التسعينات ( ) .
٢. تُستخدم لغة بايثون في مجال علم البيانات ( ) .
٣. لغة بايثون لغة مغلقة المصدر ( ) .
٤. اللغة المفسرة تقوم بتنفيذ الأوامر سطرًا بسطر ( ) .



٥. لا يمكن اكتشاف الأخطاء بسهولة في لغة بايثون ( ) .
٦. يمكن استخدام بايثون في تطوير المواقع والتطبيقات ( ) .
٧. المكتبات في بايثون تقلل من كفاءة البرمجة ( ) .
٨. يجب اختيار نسخة التثبيت المناسبة حسب مواصفات الجهاز ( ) .

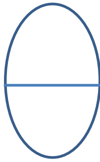
س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. تُعد لغة بايثون لغة برمجة...

أ) منخفضة المستوى ب) صعبة التعلم ج) سهلة الاستخدام د) غير مجانية

٢. من مميزات لغة بايثون أنها...

أ) محدودة الاستخدام ب) مفتوحة المصدر ج) معقدة الصياغة د) قليلة الانتشار



٣. اللغة التي تُستخدم في الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي هي...

أ Scratch ب) HTML ج) Python د) Excel)

٤. من المكتبات المستخدمة في تحليل البيانات...

أ Matplotlib ب) NumPy ج) Python د) Java)

٥. المكتبة المسؤولة عن إنشاء الرسوم البيانية هي...

أ Pandas ب) NumPy ج) C++ د) Matplotlib)

٦. يتم تحميل لغة بايثون من...

أ) برامج الحماية ب) الموقع الرسمي ج) محرر النصوص د) متجر الألعاب

٧. عند تثبيت بايثون يجب اختيار...

أ) لون الواجهة ب) سرعة الإنترنت ج) نوع المكتبة د) ٣٢ bitأو ٦٤bit

ملخص الدرس: المتغيرات في لغة البايثون

- المتغير هو مكان محجوز في الذاكرة لتخزين قيمة يمكن تغييرها أثناء تنفيذ البرنامج.
- يتكون المتغير من اسم و قيمة.
- يمكن تغيير قيمة المتغير في أي وقت أثناء تشغيل البرنامج.
- شروط تسمية المتغيرات في بايثون:
  - يبدأ اسم المتغير بحرف أو علامة الشرطة السفلية.(_)
  - يتكون اسم المتغير من حروف وأرقام وشرطة سفلية فقط.
  - لا يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة بايثون.
- لغة بايثون حساسة لحالة الأحرف (الحروف الكبيرة والصغيرة).
- أنواع المتغيرات في بايثون:
  - الأرقام :(Numbers) أعداد صحيحة int وأعداد عشرية.float
  - النصوص :(Strings) تُكتب بين علامات اقتباس مفردة أو مزدوجة.
  - القيم المنطقية :(Booleans) تأخذ القيم True أو.False
- يمكن معرفة نوع المتغير باستخدام الدالة .type()
- تستخدم الدالة print()لعرض القيم أو النصوص على شاشة الإخراج.
- واجهة بايثون تتضمن:
  - الواجهة التفاعلية.Python Shell
  - المحرر النصي Editor لكتابة الأكواد الطويلة.

النموذج الأول

س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

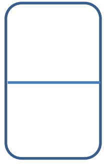
١. المتغير هو مكان في الذاكرة لتخزين قيمة قابلة للتغيير( ) .
٢. لا يمكن تغيير قيمة المتغير أثناء تنفيذ البرنامج( ) .
٣. يجب أن يبدأ اسم المتغير بحرف أو _. ( )
٤. يمكن استخدام الكلمات المحجوزة كأسماء متغيرات( ) .
٥. لغة بايثون تفرق بين الحروف الكبيرة والصغيرة( ) .
٦. النصوص في بايثون تُكتب بدون علامات اقتباس( ) .
٧. القيم المنطقية لها قيمتان فقط( ) .
٨. تستخدم الدالة print لعرض النتائج( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. المتغير في لغة البرمجة يمثل...
أ) عملية حسابية ب) مكان في الذاكرة ج) دالة جاهزة د) خطأ برمجي
٢. من شروط تسمية المتغير أن يبدأ بـ...
أ) رقم ب) رمز ج) حرف أو _ د) مسافة
٣. نوع البيانات المستخدم لتخزين الأعداد الصحيحة هو...
أ float ب) string ج) boolean د) int (
٤. لتخزين النصوص نستخدم نوع...
أ Numbers ب) Strings ج) Booleans د) int (
٥. القيم True و False تمثل نوع...
أ) نصي ب) عددي ج) منطقي د) عشري
٦. لمعرفة نوع المتغير نستخدم الدالة...
أ print ب) input ج) type د) len (
٧. الواجهة التي تنفذ الأوامر مباشرة هي...
أ Editor ب) Python Shell ج) Visual Studio (د) المتصفح

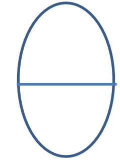


النموذج الثانى



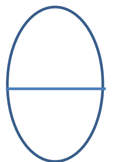
س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

١. يمكن أن يحتوي اسم المتغير على أرقام( ) .
٢. لا يجوز أن يبدأ اسم المتغير بعلامة( ) ._
٣. TAHERو Taher متغيران مختلفان في بايثون( ) .
٤. intيستخدم لتخزين الأعداد العشرية( ) .
٥. النصوص يمكن كتابتها بعلامات اقتباس مفردة أو مزدوجة( ) .
٦. Booleanيحتوي على أكثر من قيمتين( ) .
٧. Python Shellلا يحتاج إلى تثبيت منفصل( ) .
٨. الدالة type تستخدم لطباعة النتائج فقط( ) .



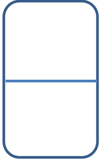
س٣ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. المتغير الذي يخزن عددًا عشريًا يكون من النوع...
أ int ب) string ج) float د) boolean)
٢. من الكلمات المحجوزة في بايثون...
أ name ب) value ج) False د) city)
٣. تستخدم القيم المنطقية غالبًا في...
أ) التخزين ب) المقارنات ج) الطباعة د) الرسم



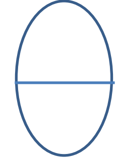
٤. مثال على متغير نصي هو...
أ X=10 ب) A=5.5 ج) Name="Ali" د) Is_ok=True)
٥. المحرر النصي يُستخدم في...
أ) تنفيذ أوامر قصيرة ب) كتابة أكواد طويلة ج) حذف المتغيرات د) تثبيت اللغة
٦. الدالة المسؤولة عن عرض القيم هي...
أ type ب) print ج) input د) run)
٧. نوع البيانات True ينتمي إلى...
أ Strings ب) Numbers ج) Booleans د) Floats)

النموذج الثالث



س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

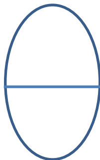
١. المتغير يتكون من اسم وقيمة( ) .
٢. يمكن كتابة اسم المتغير باستخدام مسافات( ) .
٣. floatيستخدم للأعداد العشرية( ) .
٤. يجب وضع النصوص بين علامات اقتباس( ) .
٥. Booleanيستخدم لتخزين النصوص( ) .



٦. Python Shellينفذ الأوامر فورًا( ) .
٧. Visual Studioمثال على محرر نصي( ) .
٨. printالة من دوال بايثون( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. المتغير الذي يخزن اسم شخص يكون من النوع...
أ int ب) float ج) string د)boolean)
٢. لغة بايثون... أ) لا تفرق بين الأحرف
ب) تفرق بين الأحرف ج) تستخدم الأحرف الكبيرة فقط د) لا تستخدم أحرف



٣. مثال على متغير عددي صحيح...
أ Z=3.5 ب) Name="Sara" ج) X=7 د)A=True)
٤. لمعرفة نوع المتغير نستخدم...
أ print() ب) input() ج) type() د)run())
٥. القيم المنطقية تُكتب على شكل...
أ yes / no (ب) ٠ / ١ ج True / False د)on / off)
٦. لا يجوز استخدام ... كاسم متغير
أ name ب) value ج) _x د)True)
٧. الواجهة المستخدمة لكتابة أكواد معقدة هي...
أ Python Shell ب) Editor ج) Calculator (د) المتصفح

النموذج الرابع

س١ : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام الغير صحيحة :

١. يمكن تغيير قيمة المتغير أثناء تنفيذ البرنامج( ) .
٢. يجب أن يبدأ اسم المتغير برقم( ) .
٣. الأعداد العشرية تُخزن في( ) .float
٤. النصوص لا تحتاج علامات اقتباس( ) .
٥. Booleanنوع بيانات منطقي( ) .
٦. typeالدالة لمعرفة نوع المتغير( ) .
٧. Python Shellيحتاج إلى تحميل منفصل( ) .
٨. printتستخدم لعرض القيم على الشاشة( ) .

س٢ : اختر الإجابة الصحيحة :

١. المكان المحجوز في الذاكرة لتخزين قيمة يسمى...
أ) دالة ب) متغير ج) مكتبة د) شرط
٢. من شروط اسم المتغير...
أ) أن يبدأ برقم ب) أن يحتوي مسافة ج) أن يبدأ بحرف د) أن يكون كلمة محجوزة
٣. مثال على متغير منطقي...
أ X=5 (ب A=2.5 (ج Name="Ali" (د Is_ok=True (
٤. نوع البيانات الخاص بالأعداد هو...
أ Strings (ب Numbers (ج Booleans (د Texts (
٥. تستخدم print من أجل...
أ) إدخال البيانات ب) تخزين القيم ج) عرض النتائج د) حذف المتغير
٦. الواجهة التفاعلية في بايثون تُسمى...
أ Editor (ب Python Shell (ج Browser (د Compiler (
٧. الكلمات التي لا يجوز استخدامها كمتغيرات تُسمى...
أ) متغيرات خاصة ب) أوامر ج) كلمات محجوزة د) مكتبات

حمل الآن

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (6)

اختبار شهر ابريل





مراجعة



ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) امام العبارة غير الصحيحة:

١- يحتاج الطالب في برنامج سكراتش إلى كتابة الكثير من الأكواد المعقدة. ( )
٢. يُعتبر برنامج سكراتش أداة تعليمية صعبة الاستخدام. ( )
٣. في برنامج سكراتش منطقة المنصة Stage يظهر بها المقاطع البرمجية. ( )
٤. سكراتش هو برنامج مدفوع و لا يمكن تحميله مجانا على الأجهزة المتنوعة. ( )
٥. يستخدم سكراتش واجهة مرئية تعتمد على مجموعة من اللبنات. ( )
٦. يساعد برنامج سكراتش الطالب في تعلم مبادئ البرمجة. ( )
٧. يوفر برنامج سكراتش خيارات واسعة جداً من الأفكار التي يمكن برمجتها . ( )
٨. في برنامج سكراتش يواجه الطلاب صعوبة في مشاركة المشاريع مع الآخرين. ( )
٩. في برنامج سكراتش نتيجة العمل أو المشروع تظهر على منطقة مجموعات الأوامر Area Blocks. ( )
١٠. لتنفيذ المشروع اضغط على الرمز ( )
١١. يمكن إنشاء الألعاب التفاعلية للذكاء الإصطناعي باستخدام برنامج سكراتش . ( )
١٢. لا يمكن تغيير واجهة سكراتش للغة العربية. ( )
١٣. يمكن استخدام الأمر wait للتحكم في سرعة حركة الكائن . ( )
١٤. تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites. ( )
١٥. مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط. ( )
١٦. يستخدم المحور الأفقي والمحور الرأسي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. ( )
١٧. لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته . ( )
١٨. يمكن تغير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction. ( )
١٩. يمكن إظهار الكائن أو إخفاءه على المنصة بالضغط على Choose Sprite. ( )
٢٠. يمكن التعامل مع أي أمر داخل المقطع البرمجي عن طريق السحب و الإفلات. ( )
٢١. المقطع البرمجي هو تركيب مجموعة من الأوامر في ترتيب معين . ( )
٢٢. يتم تغيير حجم الكائن من خلال قيمته بمنطقة الكائنات. ( )
٢٣. يمكن حذف الكائن من على المنصة. ( )
٢٤. يمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. ( )
٢٥. لإضافة كائن جديد يتم الضغط على Choose Sprite. ( )
٢٦. يستخدم الأمر Stop لمشاهدة تنفيذ المشروع. ( )

٢٧. يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع من خلال منطقة البرمجة. ( )
٢٨. يستخدم الأمر Start لإيقاف تنفيذ المشروع. ( )
٢٩. نستخدم الإحداثيات (X,Y) لتحديد موقع الكائن على المسرح.( )
٣٠. في برنامج سكراتش، يمكن تعديل اسم الكائن أكثر من مرة. ( )
٣١. في سكراتش يستخدم المحور الأفقي والمحور الرأسي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. ( )
٣٢. تعتبر لغة البايثون من أصعب لغات البرمجة. ( )
٣٣. تستخدم لغة البايثون في تطوير علم البيانات والتعلم الآلي (Machine Learning). ( )
٣٤. تعتبر لغة البايثون لغة مفسرة لأنها تترجم الأكواد البرمجية سطرا بسطر.( )
٣٥. لا يمكن عمل تطبيقات ومواقع بلغة البايثون.( )
٣٦. تعتبر لغة بايثون لغة مجانية ومفتوحة المصدر، مما لا يسمح لأحد بتطويرها.( )
٣٧. تستخدم لغة البايثون في تطوير تطبيقات الويب، علوم البيانات الذكاء الاصطناعي، التعلم الآلي، برمجة الألعاب. ( )
٣٨. يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل ++C ،C و Java لأنها لغة تكامل. ( )
٣٩. مكتبة NumPy تستخدم في علوم البيانات و الإحصاء و الذكاء الإصطناعي . ( )
٤٠. مكتبة Pandas لتحليل و معالجة البيانات . ( )
٤١. يتم تحميل لغة بايثون بناء على مواصفات جهازك باختيار 64bit أو 32bit. ( )
٤٢. تعد لغة بايثون من أسهل لغات البرمجة للمبتدئين و يمكن تنزيلها من الموقع الرسمي WWW.Python.org ( ).
٤٣. ينفذ البرنامج المكتوب بلغة بايثون بدون توقف حتى في حالة وجود خطأ برمجي . ( )
٤٤. تعمل لغة بايثون على أنظمة التشغيل المختلفة مثل ويندوز و لينكس . ( )
٤٥. تتميز لغة البرمجة بايثون بكتابة كلمات تشبه اللغة الإنجليزية . ( )
٤٦. المتغيرات في لغات البرمجة عبارة عن مكان محجوز في الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة.
٤٧. لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة (_) . ( )
٤٨. AMiRa, amira ,Amira, AMIRA عبارة عن ٤ أسماء لمتغيرات مختلفة بلغة البايثون. ( )
٤٩. يحتوي اسم المتغير على حروف (A-Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية (_). ( )
٥٠. عند تسمية المتغيرات يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون. ( )
٥١. Y=10 نوع البيان للمتغير Y رقمى لعدد صحيح.( )
٥٢. "City = "Cairo نوع المتغير City هو نص. ( )
٥٣. لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة ( ) type . ( )

٥٤. يتم وضع النصوص للمتغيرات بين علامات الاقتباس المفردة '' أو المزدوجة "".( )

٥٥. لتخزين نوع البيانات المنطقية Booleans يحتوي فقط على القيمتين False, True .( )

٥٦. المتغيرات من نوع String تستخدم لتخزين الأسماء و العناوين .( )

٥٧. X=2.5 يعتبر متغير عددي قيمته عدد عشري . ( )

٥٨. من خلال واجهة بايثون التفاعلية يمكنك كتابة أكواد طويلة و معقدة و حفظها و تشغيلها لاحقا. ( )

٥٩. تستخدم دالة ( ) Print لعرض نتائج العمليات الحسابية . ( )

٦٠. مكتبة Matplotlib تستخدم لإنشاء الرسوم البيانية و المخططات . ( )

٦١. أول إصدار للغة بايثون كان في عام ١٩٩١. ( )

٦٢. لمعرفة نوع المتغير في بايثون نستخدم الدالة ()type. ( )

٦٣. المحرر النصي Editor يمكنك من كتابة أكواد معقدة و طويلة و حفظها لتشغيلها لاحقا في بايثون.( )

٦٤. من خلال Python Shell واجهة بايثون التفاعلية يمكنك من كتابة أكواد بسيطة و تنفيذها مباشرة لرؤية النتائج .( )

اختر الاجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١. لتنفيذ المشروع اضغط على الرمز ....

أ- 	ب- 	ج - 	د -

٢. في برنامج سكراتش نتيجة العمل أو المشروع تظهر على منطقة ....

أ- البرمجة Script Area 	ب- المنصة أو المسرح Stage .

ج- مجموعات الأوامر Area Blocks 	د -الكائنات Sprites.

٣. في برنامج اسكراتش، لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر..................

أ- Start 	ب- Choose Sprite 	ج- repeat 	د-Stop

٤. في برنامج اسكراتش، لإضافة مؤثرات صوتية إلى الكائن نستخدم الأمر ....

أ-Repeat 	ب- play sound 	ج-Looks 	د-Choose a Backdrop

٥. يأخذ ملف برنامج سكراتش امتداد ....

أ-Svb 	ب-Sb3 	ج-Doc 	د-XLs

٦. أوامر حركة الكائنات توجد في مجموعة ....

أ-Motion 	ب-Events 	ج- Looks 	د-Control

٧. لحفظ المشروع في سكراتش يتم اختيار save to your computer من قائمة ....

أ-Home　　ب-View　　ج-Tool　　د- File

٨. قيمة الإنتظار الإفتراضية Wait في Scratch تساوي ....

أ-١ دقيقة　　ب- ١ ثانية　　ج- ٣٠ دقيقة　　د- ٣٠ ثانية

٩. . لغة بايثون تترجم الأكواد البرمجية سطرا بسطر مما يعنى انها ....

أ- لغة معقدة　　ب- لغة مفسرة　　ج- مغلقة المصدر　　د- غير متكاملة.

١٠. .... هي مكتبة لتحليل البيانات في لغة بايثون.

أ-NumPy　　ب-Pandas　　ج-Matplotlib　　د-Program

١١.................هي مكتبة تستخدم في علوم البيانات و الإحصاء في بايثون.

أ-NumPy　　ب-Pandas　　ج-Matplotlib　　د-Program

١٢. ....هي مكتبة في بايثون تستخدم في لإنشاء الرسوم البيانية و المخططات.

أ-NumPy　　ب-Pandas　　ج-Matplotlib　　د-Program

١٣.الدالة ....تستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج.

أ-sos( )　　ب-type( )　　ج-print( )　　د-sin( )

١٤.لعرض النتائج النصية ,النصوص,أو حتى نتائج العمليات الحسابية نستخدم الدالة................

أ-sos( )　　ب-type( )　　ج-print( )　　د-sin( )

١٥. لمعرفة نوع بيان المتغير نستخدم الدالة.................

أ-sos( )　　ب-type( )　　ج-print( )　　د-sin( )

١٦. قيمة المتغير النصية يتم وضعها بين علامتي................

أ-""　　ب-<>　　ج-=<　　د->=

١٧. من أمثلة الكلمات المحجوزة في لغة بايثون ....والتي تشير إلى قيمة منطقية.

أ-Run　　ب- Amira　　ج-Rakan　　د-False

١٨. المتغير ....يستحدم في المقارانات و اتخاذ القرارات في الأكواد في بايثون.

أ-String　　ب-Object　　ج-Boolean　　د-Number

١٩. ....تمكنك من كتابة أكواد بسيطة و تنفيذها مباشرة لرؤية النتائج.

أ-Python Shell　　ب-Editor　　ج-Website　　د-program

٢٠. .... يمكنك من كتابة الأكواد الطويلة و المعقدة و حفظها لتشغيلها لاحقا.

أ-Python Shell　　ب-Editor　　ج-Website　　د-program

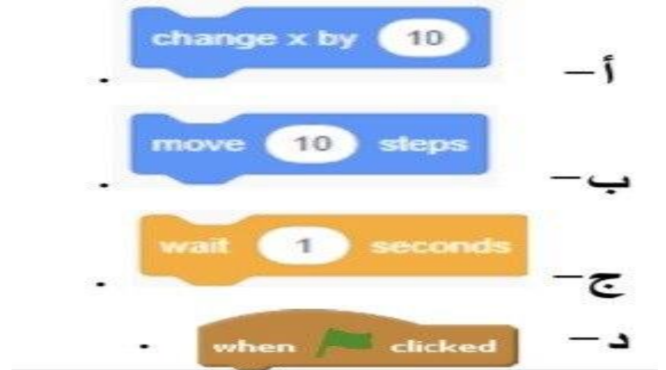
٢١. يتم إدراج خلفية جديدة لمشروع سكراتش بالضغط على ....

أ- Stage	ب- play sound	ج-Looks	د-Choose a Backdrop

٢٢. لإضافة كائن جديد في سكراتش يتم الضغط على ....

أ-Repeat	ب- Choose Sprite	ج-Looks	د-Area Blocks

٢٣ - لعرض تنفيذ خطوات المشروع استخدم الأمر .... وقم بتركيبه في بداية المقطع البرمجي.



٢٤. ما نوع المتغير المستخدم لتخزين البيانات النصية في بايثون؟

أ. عدد صحيح(Integer)	ب. نص(String)	ج. منطقي(Boolean)	د-Number

٢٥. نوع المتغير Is_Taher_student=False هو ....

أ-String	ب-Object	ج-Boolean	د-Number

٢٦. للتعبير عن متغير بإسم (Total) و قيمته تساوي (500) نكتب ....

أ.total="500"	ب. 500=total	ج. Total+500	د. Total=500

٢٧. لتخزين الأعداد الصحيحة في لغة بايثون يتم استخدام المتغير من النوع ....

أ. int	ب. Str	ج. Boolean	د. clear

٢٨. ناتج تنفيذ (Y) type علما بأن Y=8.25 ....

أ. int	ب. Str	ج. Boolean	د. float

٢٩. يمكن الضغط على .... لإظهار مجموعات (أقسام) و منها (قسم القلم pen) في سكراتش .

أ. Control	ب. Events	ج. Add Extension	د. Move

٣٠. يستخدم الأمر pen down لجعل القلم يبدأ ....

أ.الرسم	ب. الحذف	ج. التراجع	د. القفز

٣١. يمكن استخدام لبنة .... لرسم أي شكل هندسي عن طريق تحديد نقاط الخطوط.

أ. int	ب. Str	ج. pen	د. float

٣٢. لرسم دائرة يمكن استخدام لبنة Repeat لتكرار رسم خطوط قصيرة ب ....

أ.زوايا ثابتة ب. زوايا مختلفة ج. زوايا قائمة د. زوايا مستقيمة

٣٣. يتم اختيار أمر wait في سكراتش من مجموعة ....

أ-Motion ب-Events ج- Looks د-Control

٣٤. مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بترتيب معين في سكراتش تسمى ....

أ.المنصة ب. المقطع البرمجي ج. مجموعة الكائنات د. المسرح

٣٥. يمكن استخدام برنامج سكراتش لبرمجة ....

أ.الألعاب ب. الرسوم المتحركة ج. القصص المصورة د. جميع ما سبق

٣٦. تتميز لغة بايثون بأنها لغة .... لأنها تترجم الأكواد سطرا بسطر.

أ.مفسرة ب. معقدة ج. صعبة د. مدفوعة

٣٧. تزيد .... من كفاءة و فاعلية البرمجة باستخدام بايثون.

أ.صعوبة استخدام ب المكتبات ج . القصص د. المواقع

٣٨. يمكن أن تعمل لغة بايثون على نظام التشغيل ....

أ. windows ب. Mac ج. Lunix د. جميع ما سبق

٣٩. يمكن دمج لغة بايثون مع لغات برمجة أخرى مثل C++ , C , Java لأنها لغة ....

أ. تكامل ب. معقدة ج. صعبة د. مدفوعة

٤٠. .... تثبت تلقائيا عند تحميل لغة بايثون على جهاز الكمبيوتر و تستخدم لكتابة و تنفيذ الأكواد البسيطة.

أ. المحرر النصي ب. واجهة بايثون التفاعلية ج. ويندوز د. جميع ما سبق.

مراجعة



ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) امام العبارة غير الصحيحة:

١- يحتاج الطالب في برنامج سكراتش إلى كتابة الكثير من الأكواد المعقدة. (✗)

٢. يُعتبر برنامج سكراتش أداة تعليمية صعبة الاستخدام. (✗)

٣. في برنامج سكراتش منطقة المنصة Stage يظهر بها المقاطع البرمجية. (✗)

٤. سكراتش هو برنامج مدفوع و لا يمكن تحميله مجانا على الأجهزة المتنوعة. (✗)

٥. يستخدم سكراتش واجهة مرئية تعتمد على مجموعة من اللبنات. (✓)

٦. يساعد برنامج سكراتش الطالب في تعلم مبادئ البرمجة. (✓)

٧. يوفر برنامج سكراتش خيارات واسعة جداً من الأفكار التي يمكن برمجتها . (✓)

٨. في برنامج سكراتش يواجه الطلاب صعوبة في مشاركة المشاريع مع الآخرين. (✗)

٩. في برنامج سكراتش نتيجة العمل أو المشروع تظهر على منطقة مجموعات الأوامر Area Blocks. (✗)

١٠. لتنفيذ المشروع اضغط على الرمز (✓)

١١. يمكن إنشاء الألعاب التفاعلية للذكاء الإصطناعي باستخدام برنامج سكراتش . (✓)

١٢. لا يمكن تغيير واجهة سكراتش للغة العربية. (✗)

١٣. يمكن استخدام الأمر wait للتحكم في سرعة حركة الكائن . (✓)

١٤. تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites. (✓)

١٥. مكان الكائن على المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط. (✗)

١٦. يستخدم المحور الأفقي والمحور الرأسي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. (✓)

١٧. لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته . (✓)

١٨. يمكن تغير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction. (✓)

١٩. يمكن إظهار الكائن أو إخفاءه على المنصة بالضغط على Choose Sprite. (✗)

٢٠. يمكن التعامل مع أي أمر داخل المقطع البرمجي عن طريق السحب و الإفلات. (✓)

٢١. المقطع البرمجي هو تركيب مجموعة من الأوامر في ترتيب معين . (✓)

٢٢. يتم تغيير حجم الكائن من خلال قيمته بمنطقة الكائنات. (✓)

٢٣. يمكن حذف الكائن من على المنصة. (✓)

٢٤. يمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. (✗)

٢٥. لإضافة كائن جديد يتم الضغط على Choose Sprite. (✓)

٢٦. يستخدم الأمر Stop لمشاهدة تنفيذ المشروع. (✗)

٢٧. يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع من خلال منطقة البرمجة. (✗)

٢٨. يستخدم الأمر Start لإيقاف تنفيذ المشروع. (✗)

٢٩. نستخدم الإحداثيات (X,Y) لتحديد موقع الكائن على المسرح. (✓)

٣٠. في برنامج سكراتش، يمكن تعديل اسم الكائن أكثر من مرة. (✓)

٣١. في سكراتش يستخدم المحور الأفقي والمحور الرأسي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. (✓)

٣٢. تعتبر لغة البايثون من أصعب لغات البرمجة. (✗)

٣٣. تستخدم لغة البايثون في تطوير علم البيانات والتعلم الآلي (Machine Learning). (✓)

٣٤. تعتبر لغة البايثون لغة مفسرة لأنها تترجم الأكواد البرمجية سطر بسطر. (✓)

٣٥. لا يمكن عمل تطبيقات ومواقع بلغة البايثون. (✗)

٣٦. تعتبر لغة بايثون لغة مجانية ومفتوحة المصدر، مما لا يسمح لأحد بتطويرها. (✗)

٣٧. تستخدم لغة البايثون في تطوير تطبيقات الويب، علوم البيانات الذكاء الاصطناعي، التعلم الآلي، برمجة الألعاب. (✓)

٣٨. يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل ++C ،C و Java لأنها لغة تكامل. (✓)

٣٩. مكتبة NumPy تستخدم في علوم البيانات و الإحصاء و الذكاء الإصطناعي. (✓)

٤٠. مكتبة Pandas لتحليل و معالجة البيانات. (✓)

٤١. يتم تحميل لغة بايثون بناء على مواصفات جهازك باختيار 64bit أو 32bit. (✓)

٤٢. تعد لغة بايثون من أسهل لغات البرمجة للمبتدئين و يمكن تنزيلها من الموقع الرسمي WWW.Python.org. (✓)

٤٣. ينفذ البرنامج المكتوب بلغة بايثون بدون توقف حتى في حالة وجود خطأ برمجي. (✗)

٤٤. تعمل لغة بايثون على أنظمة التشغيل المختلفة مثل ويندوز و لينكس. (✓)

٤٥. تتميز لغة البرمجة بايثون بكتابة كلمات تشبه اللغة الإنجليزية. (✓)

٤٦. المتغيرات في لغات البرمجة عبارة عن مكان محجوز في الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة. (✓)

٤٧. لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة (_). (✗)

٤٨. AMiRa, amira ,Amira, AMIRAعبارة عن ٤ أسماء لمتغيرات مختلفة بلغة البايثون. (✓)

٤٩. يحتوي اسم المتغير على حروف (A-Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية (_). (✓)

٥٠. عند تسمية المتغيرات يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون. (✗)

٥١. Y=10 نوع البيان للمتغير Y رقمى لعدد صحيح.(✓)

٥٢. City = "Cairo" نوع المتغير City هو نص .(✓)

٥٣. لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة ( ) type . (✗)

٥٤. يتم وضع النصوص للمتغيرات بين علامات الاقتباس المفردة " أو المزدوجة "".(✓)

٥٥. لتخزين نوع البيانات المنطقية Booleans يحتوي فقط على القيمتين False, True .(✓)

٥٦. المتغيرات من نوع String تستخدم لتخزين الأسماء و العناوين .(✓)

٥٧. X=2.5 يعتبر متغير عددي قيمته عدد عشري . (✓)

٥٨. من خلال واجهة بايثون التفاعلية يمكنك كتابة أكواد طويلة و معقدة و حفظها و تشغيلها لاحقا. (✗)

٥٩. تستخدم دالة ( ) Print لعرض نتائج العمليات الحسابية . (✓)

٦٠. مكتبة Matplotlib تستخدم لإنشاء الرسوم البيانية و المخططات . (✓)

٦١. أول إصدار للغة بايثون كان في عام ١٩٩١. (✓)

٦٢. لمعرفة نوع المتغير في بايثون نستخدم الدالة type().(✓)

٦٣. المحرر النصي Editor يمكنك من كتابة أكواد معقدة و طويلة و حفظها لتشغيلها لاحقا في بايثون.(✓)

٦٤. من خلال Python Shell واجهة بايثون التفاعلية يمكنك من كتابة أكواد بسيطة و تنفيذها مباشرة لرؤية النتائج .(✓)

اختر الاجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١. لتنفيذ المشروع اضغط على الرمز ....

أ-  ب-  ج -  د - 

٢. في برنامج سكراتش نتيجة العمل أو المشروع تظهر على منطقة ....

أ- البرمجة Script Area   ب- المنصة أو المسرح Stage .

ج- مجموعات الأوامر Area Blocks   د -الكائنات Sprites.

٣. في برنامج اسكراتش، لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر....................

أ- Start   ب- Choose Sprite   ج- repeat   د- Stop

٤. في برنامج اسكراتش، لإضافة مؤثرات صوتية إلى الكائن نستخدم الأمر ....

أ- Repeat   ب- play sound   ج- Looks   د- Choose a Backdrop

٥. يأخذ ملف برنامج سكراتش امتداد ....

أ- Svb   ب- Sb3   ج- Doc   د- XLs

٦. أوامر حركة الكائنات توجد في مجموعة ....

أ- Motion   ب- Events   ج- Looks   د- Control

٧. لحفظ المشروع في سكراتش يتم اختيار save to your computer من قائمة ....

أ- Home   ب- View   ج- Tool   د- File

٨. قيمة الإنتظار الإفتراضية Wait في Scratch تساوي ....

أ- ١ دقيقة   ب- ١ ثانية   ج- ٣٠ دقيقة   د- ٣٠ ثانية

٩. لغة بايثون تترجم الأكواد البرمجية سطرا بسطر مما يعنى انها ....

أ- لغة معقدة   ب- لغة مفسرة   ج- مغلقة المصدر   د- غير متكاملة.

١٠. .... هي مكتبة لتحليل البيانات في لغة بايثون.

أ- NumPy   ب- Pandas   ج- Matplotlib   د- Program

١١. ....هي مكتبة تستخدم في علوم البيانات و الإحصاء في بايثون.

أ- NumPy   ب- Pandas   ج- Matplotlib   د- Program

١٢. ....هي مكتبة في بايثون تستخدم في لإنشاء الرسوم البيانية و المخططات.

أ- NumPy   ب- Pandas   ج- Matplotlib   د- Program

١٣. الدالة...............تستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج.

أ- sos( )   ب- type( )   ج- print( )   د- sin( )

١٤. لعرض النتائج النصية, النصوص,أو حتى نتائج العمليات الحسابية نستخدم الدالة...............

أ- sos( )   ب- type( )   ج- print( )   د- sin( )

١٥. لمعرفة نوع بيان المتغير نستخدم الدالة.................

أ- sos( )   ب- type( )   ج- print( )   د- sin( )

١٦. قيمة المتغير النصية يتم وضعها بين علامتي...............

أ- " "   ب- <>   ج- >==   د- =<>

١٧. من أمثلة الكلمات المحجوزة في لغة بايثون ....والتي تشير إلى قيمة منطقية.

أ-Run　　ب- Amira　　ج-Rakan　　د-False

١٨. المتغير ....يستحدم في المقارانات و اتخاذ القرارات في الأكواد في بايثون.

أ-String　　ب-Object　　ج-Boolean　　د-Number

١٩. ....تمكنك من كتابة أكواد بسيطة و تنفيذها مباشرة لرؤية النتائج.

أ-Python Shell　　ب-Editor　　ج-Website　　د-program

٢٠. .... يمكنك من كتابة الأكواد الطويلة و المعقدة و حفظها لتشغيلها لاحقا.

أ-Python Shell　　ب-Editor　　ج-Website　　د-program

٢١. يتم إدراج خلفية جديدة لمشروع سكراتش بالضغط على ....

أ- Stage　　ب- play sound　　ج-Looks　　د-Choose a Backdrop

٢٢. لإضافة كائن جديد في سكراتش يتم الضغط على ....

أ-Repeat　　ب- Choose Sprite　　ج-Looks　　د-Area Blocks

٢٣ - لعرض تنفيذ خطوات المشروع استخدم الأمر .... وقم بتركيبه في بداية المقطع البرمجي.

أ- change x by 10 .

ب- move 10 steps .

ج- wait 1 seconds .

د- when clicked .

٢٤. ما نوع المتغير المستخدم لتخزين البيانات النصية في بايثون؟

أ. عدد صحيح(Integer)　　ب. نص(String)　　ج. منطقي(Boolean)　　د-Number

٢٥. نوع المتغير Is_Taher_student=False هو ....

أ-String　　ب-Object　　ج-Boolean　　د-Number

٢٦. للتعبير عن متغير بإسم (Total) و قيمته تساوي (500) نكتب ....

أ.total="500"　　ب. 500=total　　ج. Total+500　　د. Total=500

٢٧. لتخزين الأعداد الصحيحة في لغة بايثون يتم استخدام المتغير من النوع ....

أ. int　　ب. Str　　ج. Boolean　　د. clear

٢٨. ناتج تنفيذ (Y) type علما بأن Y=8.25 ....

أ. int ب. Str ج. Boolean د. float

٢٩. يمكن الضغط على .... لإظهار مجموعات (أقسام) و منها (قسم القلم pen) في سكراتش .

أ. Control ب. Events ج. Add Extension د. Move

٣٠. يستخدم الأمر pen down لجعل القلم يبدأ ....

أ.الرسم ب. الحذف ج. التراجع د. القفز

٣١. يمكن استخدام لبنة .... لرسم أي شكل هندسي عن طريق تحديد نقاط الخطوط.

أ. int ب. Str ج. pen د. float

٣٢. لرسم دائرة يمكن استخدام لبنة Repeat لتكرار رسم خطوط قصيرة ب ....

أ.زوايا ثابتة ب. زوايا مختلفة ج. زوايا قائمة د. زوايا مستقيمة

٣٣. يتم اختيار أمر wait في سكراتش من مجموعة ....

أ-Motion ب-Events ج- Looks د-Control

٣٤. مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بترتيب معين في سكراتش تسمى ....

أ.المنصة ب. المقطع البرمجي ج. مجموعة الكائنات د. المسرح

٣٥. يمكن استخدام برنامج سكراتش لبرمجة ....

أ.الألعاب ب. الرسوم المتحركة ج. القصص المصورة د. جميع ما سبق

٣٦. تتميز لغة بايثون بأنها لغة .... لأنها تترجم الأكواد سطرا بسطر.

أ.مفسرة ب. معقدة ج. صعبة د. مدفوعة

٣٧. تزيد .... من كفاءة و فاعلية البرمجة باستخدام بايثون.

أ.صعوبة استخدام ب. المكتبات ج . القصص د. المواقع

٣٨. يمكن أن تعمل لغة بايثون على نظام التشغيل ....

أ. windows ب. Mac ج. Lunix د. جميع ما سبق

٣٩. يمكن دمج لغة بايثون مع لغات برمجة أخرى مثل C++ , C , Java لأنها لغة ....

أ. تكامل ب. معقدة ج. صعبة د. مدفوعة

٤٠. .... تثبت تلقائيا عند تحميل لغة بايثون على جهاز الكمبيوتر و تستخدم لكتابة و تنفيذ الأكواد البسيطة.

أ. المحرر النصي ب. واجهة بايثون التفاعلية ج. ويندوز د. جميع ما سبق

كيفية طباعة صفحات معينة من ملف معين

مثلا ازاى نطبع الصفحات من صفحة 4 الى صفحة 9

